Zábava & Multimédia

počítač pro každého

základní kurz • návody • rady

Zábava & Multimédia

Pro chvíle volného času



Po koupi počítače zjistíte, že váš stroj dokáže víc než jen suché výpočty a rutinní kancelářskou práci. Ano, řeč je o hrách. Z nich se stal velký obchod rovnocenný s kterýmkoli odvětvím zábavního průmyslu. Není divu, stačí se podívat na nejnovější sportovní hry renomovaných firem. Brzy zjistíte, že fotbalový zápas, který hrajete na svém počítači, se na pohled neliší od televizního přenosu, ale je mnohem zábavnější než pouhé sledování televize. A v tom tkví hlavní kouzlo počítačových her.

Než se pustíme do her samotných, bude dobré ozřejmit si hlavní pojmy, se kterými se budeme setkávat. Pro začátek si rozdělíme hry do několika kategorií. Ty lze dělit ještě dále podle jemnějších měřítek, ale pro začátek stačí poznat hlavní skupiny.

Hranice jednotlivých žánrů nejsou vždy jednoznačné a mnoho her je kombinací více typů – setkání s akční adventurou není žádnou vzácností. Teď tedy přistupme k jednotlivým kategoriím postupně. Třeba podle abecedy.

ADVENTURY

Jak už název napovídá, jde o dobrodružství, které prožíváte v kůži hlavního hrdiny. V adventurách většinou nejde o zběsilou akci, ale o logické řešení problémů a volbu správných postupů. Na obrazovce vidíte postavu, kterou ovládáte systémem příkazů. Ve starších adventurách se vybrala požadovaná činnost – seber, použij, promluv apod. – z nabídky zobrazené na obrazovce. Uživatelsky příjemnější jsou adventury, při nichž se vzhled ukazatele myši mění v závislosti na možných činnostech. Typickým prvkem adventur je množství předmětů, které s sebou nosíte v inventáři.





AKČNÍ HRY

Jedny z nejoblíbenějších her. Preferovanou skupinou jsou akční 3D hry – expanzi těchto her zahájil legendární DOOM. Proto se těmto hrám neříká jinak než „doomovky“. Pohled z vlastních očí, hordy rozličných nepřátel, detonace, akční pohyb – tak se dá charakterizovat většina akčních 3D her. Za všechny to jsou např. Quake či Duke Nukem 3D.

BOJOVÉ HRY

Cíl těchto her je jednoduchý - poslat svého soupeře k zemi dřív, než totéž učiní on s vámi. Při



JAKÉ TYPY HER SI MŮŽEME ZAHRÁT

ADVENTURY
AKČNÍ HRY
BOJOVÉ HRY
LOGICKÉ HRY
PLOŠINOVKY
RPG
SIMULÁTORY
SPORTOVNÍ HRY
STRATEGIE





JOYSTICK

Toto je joystick neboli křížový ovladač. Pokud ho máte, hry jako letecké simulátory se ještě více přiblíží skutečnosti.

hře proti počítači postupně porážíte těžší a těžší protivníky a v samém závěru musíte čelit nějaké zdánlivě neporazitelné obludě. Pokud seženete opravdového protivníka, hra rázem dostává jinou dimenzi. Bojovky jsou už od počátku ideální pro dva hráče. Kromě her, při nichž bojujete holýma rukama, se vyskytují i varianty s různými ručními zbraněmi. V tomto žánru patří k nejúspěšnějším trilogie Mortal Kombat.

LOGICKÉ HRY

Sem patří různé typy her. Od všemožných karetních her přes hlavolamy a puzzle až po „logické rychlíky". Nejslavnější logická hra, která byla vytvořena, je bezpochyby TETRIS. V něm má hráč za úkol skládat padající kostičky do souvislých bloků. Prostý nápad, geniální zábava – hra, která vás nikdy neomrzí. Právě TETRIS patří mezi tzv. „logické rychlíky". V nich musíte řešit mnohdy zapeklité logické problémy velmi rychle.

PLOŠINOVKY

Postavu, kterou ovládáte, čeká strastiplná cesta plná nástrah, pastí a nepřátel. Většinu času skáčete z plošiny na plošinu a likvidujete své protivníky. Podařenou plošinovkou byl Perský princ.

LARA CROFT

Hrdinka nejúspěšnější hry roku 1997. Akční adventura Tomb Raider i její druhé pokračování má statisíce příznivců po celém světě.

RPG (neboli hry v hlavní roli)

Velmi propracované hry určené pokročilejším hráčům. Jejich typickým rysem je, že hrdina (nebo skupina) je určen několika vlastnostmi, které se v průběhu hry postupně vylepšují. Bojujete, řešíte problémy a plníte všemožné úkoly, vaše vlastnosti se zlepšují. Velmi propracovaný příběh je často z oblasti fantasy či science fiction. Velmi populární akční RPG hra je Diablo.

SIMULÁTORY

Více či méně realisticky zpracované simulace čehokoli. Vojenská i civilní letadla, tanky, ponorky, závodní automobily, motorky, ale i horolezectví či rybaření – to všechno lze na počítači napodobit. Ovšem obecně platí, že čím je napodobenina věrnější, tím má vyšší nároky na výkon počítače.

SPORTOVNÍ HRY

Nejprodávanější druh her. S podporou grafických 3D akcelerátorů nepoznáte, zda jde o televizní přenos, či o „pouhou" hru. Tituly jako NHL'98 nebo FIFA'98 jsou toho zářným příkladem. Existují i hry, které se zaobírají menšinovými sporty, jako jsou například kuželky nebo kriket.

STRATEGICKÉ HRY

Ve strategiích prokazujete své kombinační schopnosti tváří v tvář nepříteli. Nepřítelem může být horda oslizlých mutantů nebo tenčící se finance či neúprosný čas. Strategie se dělí na dvě hlavní skupiny:

- kolové – všechny své plány můžete v klidu promyslet a poté předáte slovo protivníkovi (nejstarší tahovou strategií jsou šachy);
- strategie v reálném čase – všichni hráči soupeří zároveň. Jde o velmi oblíbený typ her pro více hráčů.



Co jsou multimédia

V poslední době se často setkáváme s pojmem multimédia. Výrobci nabízejí multimediální sestavy počítačů, multimediální encyklopedie či podporu multimédií v kancelářských programech. Co to však znamená?

Multimédia

Je název pro spojení textové informace s obrazem (fotografie, kresby, animace nebo video) a zvukem. To je to, co nám dnešní multimediální počítače nabízejí. Proč však nehovoříme o multimédiích v televizi, která vlastně také přenáší zvuk s obrazem a texty? Důležitý rozdíl je v tom, že počítač navíc nabízí možnost přímo ovlivňovat běh programu. Této možnosti komunikace s uživatelem se odborně říká interaktivita. To znamená, že počítač nejen něco předvádí, ale také okamžitě reaguje na příkazy uživatele.

Multimediální počítač

Jde o počítač, který je vybaven multimediálními doplňky, tj. mechanikou CD-ROM, zvukovou kartou, reproduktory, mikrofonem a případně křížovým ovladačem – joystickem. Multimédia však kladou vyšší nároky i na ostatní vybavení počítače, zejména na rychlost procesoru počítače a zobrazovacího adaptéru – grafické karty – a na velikost pracovní paměti a pevného disku. Počítač prostě musí multimédia „utáhnout".

Mechanika CD-ROM

Používá se pro přehrávání hudebních kompaktních disků (dále jen CD) nebo ke čtení disků CD-ROM obsahujících data, která se dále v počítači zpracovávají. Tyto mechaniky však umějí data z disku pouze číst, nelze je zapisovat. Disk se vkládá potištěnou stranou nahoru na vyjížděcí šuplík, ovládaný tlačítkem na předním panelu mechaniky. Na tomto panelu je dále konektor pro připojení běžných stereosluchátek a regulátor jejich hlasitosti. U mechanik CD-ROM se udává rychlost čtení v násobcích vztažených k běžnému CD audiopřehrávači, jaký je součástí dnešních hi-fi sestav. To znamená, že například v tzv. dvanáctirychlostní mechanice (označuje se jako 12x CD-ROM) se disk otáčí dvanáctkrát rychleji než v přehrávači hudebních CD a počítač čte data z disku dvanáctkrát rychleji, než by je četl s jednorychlostní mechanikou.

Zvuková karta

Je to zařízení v počítači, které slouží k přehrávání nebo záznamu zvuku v CD kvalitě nebo k poslechu syntetické hudby (plní podobnou funkci jako zesilovač ve vaší hi-fi sestavě). Součástí zvukové karty je také zvukový syntetizér. Ten tvoří zvuky skládáním vzorků, které vybírá podle požadavků programu z knihovny předem nahraných zvuků.

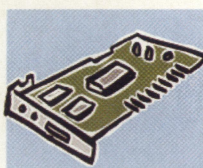




CD NEBO CD-ROM

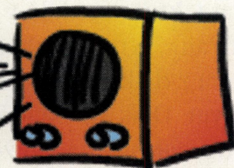
CD znamená kompaktní disk. CD důvěrně znáte jako nosič hudebních nahrávek. Tomu se říká CD audio.
Jsou-li na disku místo hudby počítačová data, říká se mu CD-ROM (ROM je zkratka anglického „ready only memory" - paměť pouze ke čtení). Na pohled je od sebe nerozeznáte. Zatímco však mechanika CD-ROM umí přehrávat i hudební cédéčka, přehrávač zvukových CD si s diskem CD-ROM neporadí.





Zvuková karta dále obsahuje konektory (zásuvky) pro připojení mikrofonu nebo magnetofonu, konektory pro připojení reproduktorů a konektor pro připojení křížového ovladače (joysticku) nebo elektronického hudebního nástroje. Tyto konektory najdete na zadní stěně skříně počítače.

Reproduktory



Připojené reproduktory slouží k poslechu zvuku produkovaného zvukovou kartou nebo mechanikou CD-ROM. Reproduktory jsou zpravidla stereofonní a bývají vybaveny vlastním zesilovačem zvuku s regulací hlasitosti.

Mikrofon

Používá se pro záznam mluveného slova a živé hudby na počítači. Takto pořízený digitální záznam je uložen na pevném disku počítače a lze jej dále zpracovávat k tomu určenými programy.

Joystick

Křížový (někdy se nazývá také pákový) ovladač neboli joystick je vyžadován zejména pro ovládání počítačových her. Jeho použitím se šetří klávesnice počítače a zjednodušuje se ovládání her. Připojuje se zpravidla na konektor na zvukové kartě.

Multimediální programy



Dají se rozdělit do několika základních kategorií, a to na hry, katalogy a prezentace, encyklopedie a výukové programy. Většina těchto programů obsahuje velké množství informací, a proto je výhodné je distribuovat na disku CD-ROM, který má kapacitu asi 450 disket velikosti 3,5" a poměrně nízkou výrobní cenu.

Proto například knižní encyklopedie skládající se z mnoha svazků a vydaná v elektronické podobě potřebuje pouze 1 až 2 disky CD-ROM. Navíc je možno takovou encyklopedii rozšířit o animace, ukázky videa, zvuky a o možnost vyhledání informace z celého díla během několika okamžiků. To vám kniha nikdy neumožní.

Velké možnosti stojí zejména před výukovými programy. S využitím multimédií může být opravdu „škola hrou". Názornost výuky zeměpisu, přírodopisu nebo biologie je v tomto ohledu nepřekonatelná. Dokonale propracované grafické



ztvárnění zvyšuje názornost výuky a animace nebo videonahrávka napomohou správnému pochopení popisované látky.

Zcela samostatnou oblastí, která však zaujímá největší podíl v produkci programů na CD-ROM, jsou hry. Disky CD-ROM svou velkou kapacitou umožňují vyrábět hry s daleko propracovanějším zobrazením, zvukem a efekty než kdykoli předtím.



Zahrajte si s Windows

HRY VE WINDOWS 95

HLEDÁNÍ MIN

SOLITAIRE

HRA FREE CELL

SRDCE

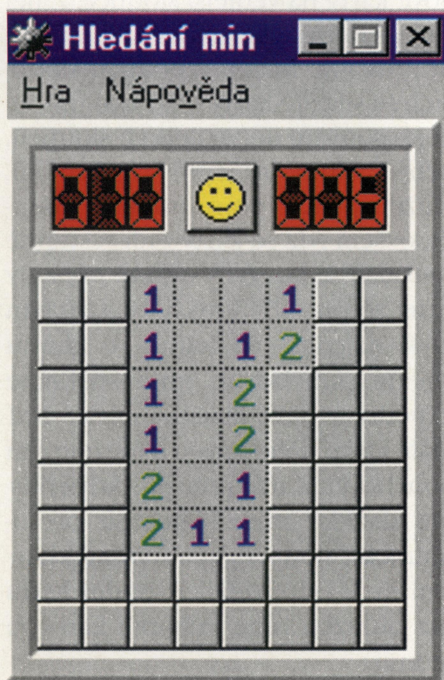
Než se začneme věnovat složitějším a náročným hrám, zaměříme se na hry, které jsou standardní součástí systému Windows. Pravděpodobně každý, kdo chvíli pracoval s počítačem, narazil v nabídce programového vybavení na lákavě nazvanou položku – hry. Při jejím bližším prozkoumání objevíte čtyři možnosti, jak si procvičit své logické uvažování. Kromě odreagování však tyto hry mají ještě jeden účel – nácvik zacházení s myší a nácvik pro práci s okny a nabídkami ve Windows.





Hledání min

Ideální způsob, jak se naučit pracovat s myší, je hra nazvaná „hledání min". Namísto toho, abyste tupě a bezúčelně klikali myší po pracovní ploše, tato hra dá vašemu snažení smysl.

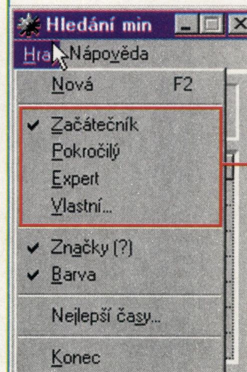


Před zahájením hry máte možnost vybrat si v nabídce Hra jednu ze tří obtížností, případně zvolit svou vlastní. Obtížnosti se liší velikostí herního pole a samozřejmě počtem náhodně umístěných min.

Tak jako jste otevírali Kalkulačku v prvním dílu v kapitole Jak na to, otevřete i hledání min kliknutím na stejnojmennou položku v nabídce Hry (dostanete se k ní po kliknutí na tlačítko Start postupným rozbalením nabídek Programy/Příslušenství/Hry). Otevře se okno se čtvercovým minovým polem.

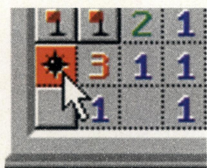
Účel hry je velmi prostý. Odhalit všechna volná políčka a tím ukázat, kde se nacházejí miny. Princip spočívá v tom, že kliknete na některé políčko levým tlačítkem myši, a pokud nejste vyslovení smolaři, objeví se číslice. Tato cifra označuje počet min, které se nacházejí v bez-

VYBERTE SI OBTÍŽNOST



KARETNÍ HRY

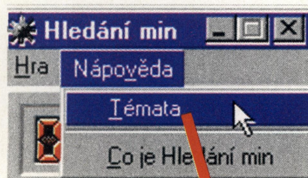
Další tři hry, které v nabídce Hry objevíte, jsou karetní. Jsou tu dvě varianty Solitairu a hra Srdce, která může vzdáleně připomínat mariáš.

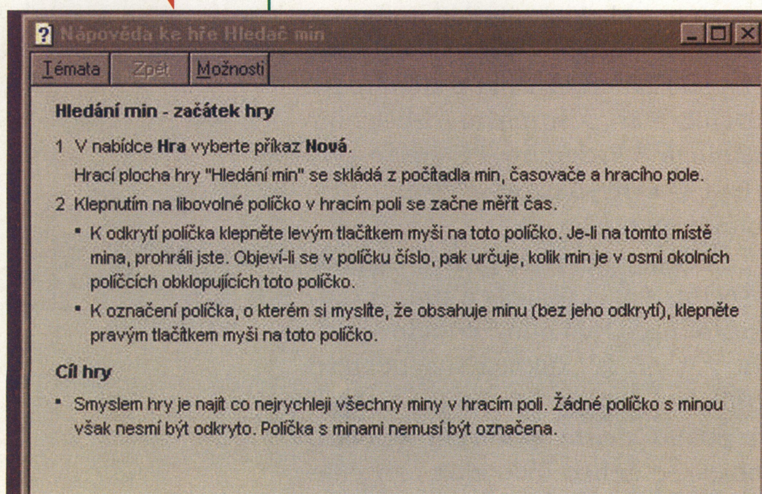


TADY JSTE ŠLÁPLI NA MINU A TÍM HRA KONČÍ

prostředním dosahu vámi vybraného políčka. Jestliže se v dosahu nenachází ani jedna mina, uvidíte volnou plochu ohraničenou řadou čísel. Logickou úvahou pak určujete, na kterých políčkách jsou miny. Pro usnadnění si můžete políčko s minou označit praporkem (klikněte na něj pravým tlačítkem myši), a pokud si nejste stoprocentně jisti, použijete namísto praporku symbol otazníku (klikněte opět pravým tlačítkem myši). Po třetím kliknutí pravým tlačítkem myši otazník zmizí. Na levém displeji vidíte počet min, které zbývá objevit. Při každém použití praporku (správném či nesprávném) se počet o jednotku sníží. Pokud se tedy nezmýlíte a na levém displeji svítí nula, můžete ostatní políčka odhalit a vychutnat si gratulace k úspěšnému ukončení hry. V okamžiku, kdy odhalíte (kliknete na něj levým tlačítkem) políčko s ukrytou minou, hra končí a objeví se rozestavění min na celé herní ploše. Červeně svítí políčko s minou, kde jste se dopustili osudného omylu, červený křížek ukazuje políčko, kam jste umístili praporek, ačkoliv tam mina nebyla. Druhý displej (napravo) ukazuje čas, který jste spotřebovali k objevení všech min. Takže kromě bystření intelektu můžete stupňovat i svou rychlost při klikání myši.

V tématech nápovědy se dočtete, co všechno a jak můžete v průběhu hry dělat.





Nápověda ke hře Hledač min

Témata | Zpět | Možnosti

Hledání min - začátek hry

1 V nabídce **Hra** vyberte příkaz **Nová**.
Hrací plocha hry "Hledání min" se skládá z počítadla min, časovače a hracího pole.

2 Klepnutím na libovolné políčko v hracím poli se začne měřit čas.

- K odkrytí políčka klepněte levým tlačítkem myši na toto políčko. Je-li na tomto místě mina, prohráli jste. Objeví-li se v políčku číslo, pak určuje, kolik min je v osmi okolních políčcích obklopujících toto políčko.
- K označení políčka, o kterém si myslíte, že obsahuje minu (bez jeho odkrytí), klepněte pravým tlačítkem myši na toto políčko.

Cíl hry

- Smyslem hry je najít co nejrychleji všechny miny v hracím poli. Žádné políčko s minou však nesmí být odkryto. Políčka s minami nemusí být označena.



Solitaire

Solitaire, neboli pasiáns je ideální hra pro samotáře se spoustou volného času. Její princip je podobný původnímu stolnímu pasiánsu. Cílem hry je srovnat karty od esa po krále do čtyř balíčků, které se nacházejí vpravo nahoře. Každý balíček je určen jednomu karetnímu typu, kterými jsou srdce, piky, káry a kříže. V levém horním rohu najdete hromádku, ze které kliknutím otáčíte nové karty na vedlejší sloupec. Z něj pak už můžete kartu odebrat a umístit ji na jiné místo. V dolních sloupcích se snažíte karty odkrývat tím, že je přesouváte do vedlejších sloupců, nebo přímo do cílových balíčků. Můžete přitom přesouvat celé sloupce, ovšem zde se karty řadí sestupně a střídají se barvy. Všechny přesuny karet se provádějí myší. Ukazatelem myši najedete na kartu, se kterou chcete pohybovat, poté stisknete a podržíte levé tlačítko myši. Teď máte kartu uchopenou a můžete s ní pohybovat. Kartu položíte, když pustíte tlačítko myši. Chcete-li přesunout část sloupce, uchopíte ukazatelem myši odpovídající spodní kartu (na obrázku jsme uchopili károvou sedmu).

Multimediální CD-ROM



Pojem multimediální se dá vysvětlovat a vnímat z několika různých úhlů pohledu. V zásadě však platí pravidlo, že multimediálním lze nazývat každý program, který spojuje text s obrazem a zvukem, a to vše je podpořeno z větší či menší části interaktivitou, tedy schopností aktivně ovlivňovat běh programu. Multimediální CD-ROM je potom

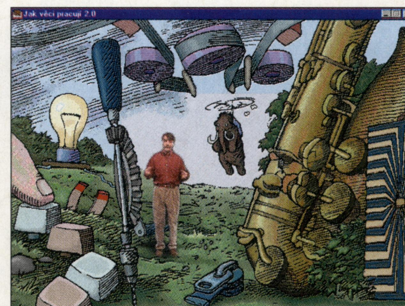


takový počítačový kompaktní disk, který obsahuje multimediální program. Jelikož multimediální programy jsou obvykle velmi objemné a CD-ROM je velmi vhodný nosič pro velké objemy dat, v poslední době pojmy „multimediální produkt“, „multimediální CD-ROM“ a „multimediální program“ v podstatě splývají.

Multimediální produkty můžeme rozdělit do tří obecných skupin – na encyklopedie, výukové a zábavné programy – hry. Tyto skupiny, zejména encyklopedie a výukové programy, se dnes už prolínají a vzájemně doplňují. Často ani nelze přesně určit, zda jde o encyklopedii, nebo o výukový program.

Multimediální encyklopedie

Pojmem multimediální encyklopedie se označují programy, které jakoby nahrazují klasické encyklopedie knižní, a to jakékoli, například od encyklopedií zvířat nebo lidského těla až po encyklopedii vesmíru.



Obrovskou výhodou multimediální encyklopedie je však velmi rozsáhlý a pestrý obsah, často spojený s tzv. fulltextovým vyhledáváním (fulltextové vyhledávání vám umožní podle zvoleného hesla najít v celé encyklopedii vše, co chcete), a hlavně možnost zařazení videosekvencí a zvuko-

Akta X

Klasická encyklopedie, tentokrát úspěšného TV seriálu Akta X



vých záznamů k jednotlivým tématům. Například právě u encyklopedie zvířat jsou zvukové záznamy ptačího zpěvu, obrazový záznam běžícího vlka a podobně. Mezi encyklopedie lze zařadit i klasické slovníky, a přestože tam většinou není žádný obrázek ani videosekvence, jsou označovány jako multimediální produkty.

Výukové programy

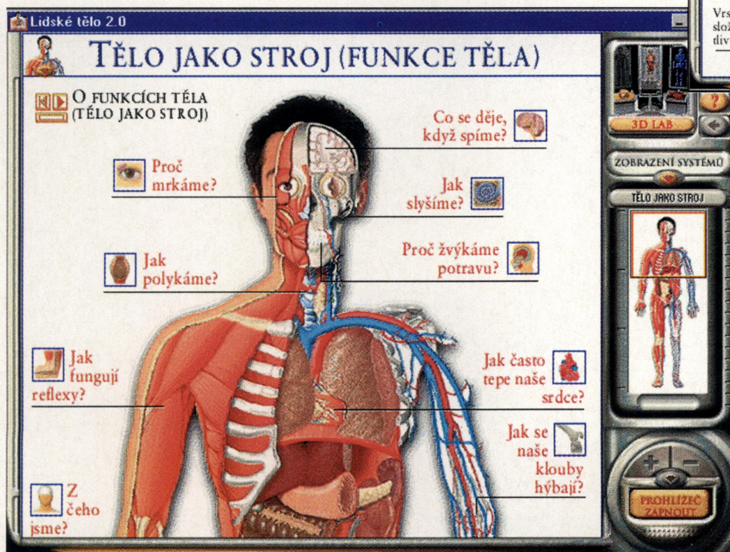
Výukové programy, jak už sám název napovídá, vám pomáhají ve výuce. Nejčastějším případem je výuka cizích jazyků. I tady má multimediální CD-ROM obrovskou výhodu oproti klasické, tedy učebnicové výuce; tato výhoda spočívá ve zvukových nahrávkách, pomocí kterých se učíte správné výslovnosti. Ty lepší programy mají i schopnost nahrát váš hlas přes mikrofon a mohou vaši výslovnost porovnávat se správnou výslovností.



Samotné výukové programy jsou však až příliš nudné, a proto se často kombinují s encyklopediemi nebo s hrami. Někdy s obojím dohromady. V tomto případě platí Komenského rčení „Schola ludus“, tedy škola hrou.

LIDSKÉ TĚLO

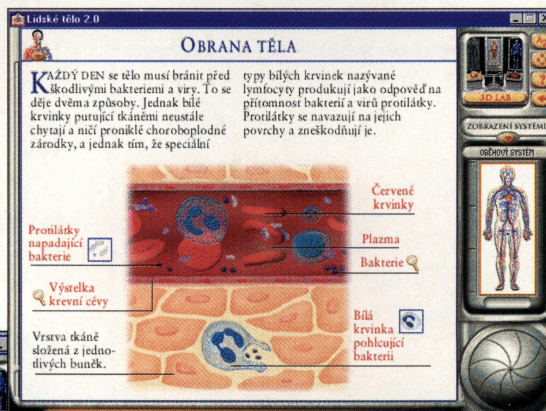
Možnosti multimediálních výukových programů jsou ohromující.



Hry

Hry sice lze nazývat multimediálními programy, ale jde o tolik odlišný typ, že ač mají všechny vlastnosti, podle kterých je možné je zařadit mezi multimédia, jsou nazývány pouze jediným slovem „hry“. Označení multimediální CD-ROM na obalu hry nenajdete. U ryzích her pak nejde naprosto o nic jiného než o zábavu. Jakékoli náznaky encyklopedie, či nedej bože výuky pokládají uživatelé spíše za nevýhodu. Hry nejsou špatné. Jsou pouze takové, jaké chceme, aby byly. Takoví už prostě jsme, my lidé.





Multimédia pro děti

Jak už jsme se několikrát zmiňovali, multimediální CD-ROMy se natolik prolínají, že ne vždy lze přesně určit, do které skupiny je zařadit. Určitě není na škodu se zmínit o multimediálních CD-ROMech pro nejmenší. Ty jsou převážně složeny z jednoduchého výukového programu s nějakou hrou, a to vše je velice často zabaleno do pohádkového příběhu jako jeden celek.

Multimediální encyklopedie

V minulých číslech jste se dozvěděli, co se skrývá pod zkratkou CD-ROM, co to jsou multimédia a jaké druhy cédéček jsou na našem trhu k dostání. Dnes si velmi stručně řekneme, které hlavní funkce by měla elektronická encyklopedie splňovat.

Encyklopedie by měla obsahovat souhrnné a pravdivé informace z určitého oboru a jejich hloubka a forma podání by měla odpovídat určenému okruhu čtenářů (např. dětská encyklopedie popisuje hesla z pohledu dětského čtenáře).

Podle zaměření je vhodné mimo text nabízet obrázky a schémata, fotografie, zvukové ukázky a videosekvence, které by vhodně ilustrovaly jednotlivá hesla. Například encyklopedie o přírodě má nabízet zvuky a fotografie zvířat, krátké videoukázky z jejich života apod. Aby se uživatel v té záplavě informací snadno orientoval, musí být elektronická encyklopedie vybavena účinným, ale relativně jednoduchým ovládáním, které bude nabízet tyto funkce:

- přechod na zvolené heslo,
- záložku (stejně jako v knize, zapamatování místa, kam se často vracíte),
- historii (po určitou dobu si tato funkce pamatuje, která hesla jste „navštívili"),
- hypertextové odkazy (automatický odskok na další informace, které se k určenému slovu vážou),
- fulltextové vyhledávání (vysoce účinný nástroj pro práci s texty, o kterém si povíme někdy příště),
- výstup informací (tisk, export) pro další využití.

Dobře vybavená encyklopedie by vám měla umožnit zapsat si vlastní poznámky a aktuální informace, případně umožnit „ruční" nebo automatizovanou aktualizaci dat cestou Internetu.

LIDSKÉ TĚLO 2.0

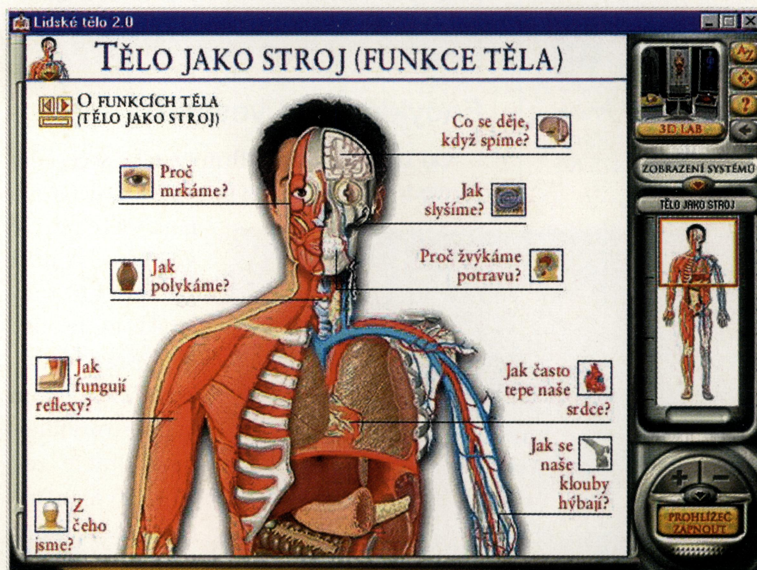
BSP Praha
Doporučená cena 1 475 Kč

Dnes vám velmi stručně přiblížíme dvě z několika desítek encyklopedií, které jsou nabízeny na našem trhu.



Lidské tělo

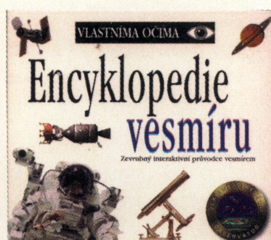
Pokud se chcete dozvědět něco víc o tom, jak vypadá a funguje vaše tělesná schránka, máte v tomto stříbrném kotouči vynikajícího pomocníka, který přesto, že vznikl v Anglii a patří mezi nejprodávanější tituly CD-ROM na světě, na vás mluví česky. S jeho pomocí se můžete podívat na lidské tělo jako na ce-





lek i na jeho jednotlivé systémy a orgány. Díky stručným popisům a hlavně mnoha dvourozměrným barevným a velmi dobře připraveným obrázkům, 3D modelům (prostorové tvary, které mohou rotovat, naklánět se – prostě si je můžete prohlédnout ze všech stran) nebo „rentgenovým“ pohledům lépe pochopíte, jak tento „složitý stroj“ vlastně funguje, a můžete pak o něj lépe pečovat. Ovládání této bohaté encyklopedie (jen pro vaši představu – na CD je přibližně 500 stran textu, 25 videosekvencí, 170 animací, 1030 ilustrací a fotografií a 1500 zvukových záznamů) je velmi snadné a intuitivní.

Navíc, jednotlivé obrazovky jsou ozvučeny, a můžete si tedy poslechnout, o čem vás vlastně informují. Zda jste všechno správně pochopili, to si můžete ověřit pomocí znalostního kvízu. Určitě vás tato hra na doktora zaujme.



ENCYKLOPEDIE VESMÍRU

BSP Praha
Doporučená cena 1 475 Kč

Encyklopedie vesmíru

Od stejné autorské firmy a také v českém provedení je další výpravný CD-ROM – Encyklopedie vesmíru. Autoři zpracovali tuto atraktivní tematiku opravdu důkladně a přitom velmi srozumitelně. Najdete zde zajímavé informace o vesmíru jako takovém (o hvězdách, planetách, sluneční soustavě, kosmickém prostoru), o jeho výzkumu od historických dob až po současnost a o dobývání vesmíru (programy letů automatů i s lidskou posádkou, výpravy na Měsíc i k jiným planetám). Velmi atraktivní součástí je planetárium, ve kterém se můžete podívat na hvězdnou oblohu z kteréhokoliv místa na Zemi. Samozřejmě si můžete dát zobrazit také jména hvězd, které vám svítí „nad hlavou“.



Součástí této encyklopedie je výklad technických pojmů a popis prostředků, které lidstvo používalo a používá při poznávání vesmíru, a také galerie významných osobností, které se na tomto poznávání podílely.



Můžete se také seznámit s teoretickými otázkami fungování vesmíru, s teorií relativity apod.

Na CD najdete ještě kvíz, jednoduché hry pro chvíle oddechu a kontakty na další zajímavé stránky Internetu s touto tematikou. Je to prostě zábava i poučení na stovky hodin.



Potěšení pro děti



V tomto pokračování cesty po českých multimédiích si povíme o dvou titulech CD--ROM, které jsou určeny těm nejmenším. Aby však děti měly z těchto programů ten správný požitek, musíte mít počítač vybavený zvukovou kartou.

Klubíčko

Prvním je Klubíčko opavské firmy Silcom. Dáte-li se do jeho „rozmotávání", najdete tam – ale hlavně vaše malé ratolesti – jedenáct klasických pohádek, devět lidových písniček, stovku omalovánek a dvanáct variant hry pexeso. K jeho ovládání potřebují malí špunti pouze myš a zapamatovat si význam několika málo ikon. A už si mohou přečíst některou z pohádek, jako například O Červené karkulce, O Smolíčkovi, O kohoutkovi a slepičce, O Popelce, Sněhurku, Zlatovlásku a další klasické pohádky. Pokud děti ještě neumějí číst, vypravěči jim vybranou pohádku přečtou – buď celou najednou, nebo jen tu stránku, kterou si právě „nalistují".

Pokud si chcete s dětmi raději zazpívat, stačí kliknout na hudebníka, a už je tu nabídka devíti písniček. Kdo by neznal písničky jako Poštovský panáček, Holka modrooká, Já mám koně, Okolo Třeboně, Já do lesa nepojedu a jiné pěkné písničky. Aby se děti, které už umějí aspoň trochu číst, lépe orientovaly v textu, je tu funkce, která podbarvuje právě ten text, který se zrovna zpívá.



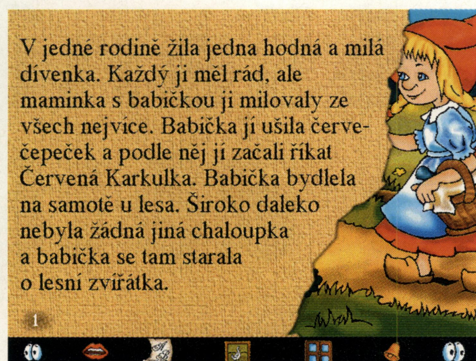
Snad všechny děti si rády malují. Klubíčko jim to umožňuje hned dvakrát. Buď si mohou vybarvovat omalovánky přímo na počítači, kde mají k dispozici jak paletu s bar-

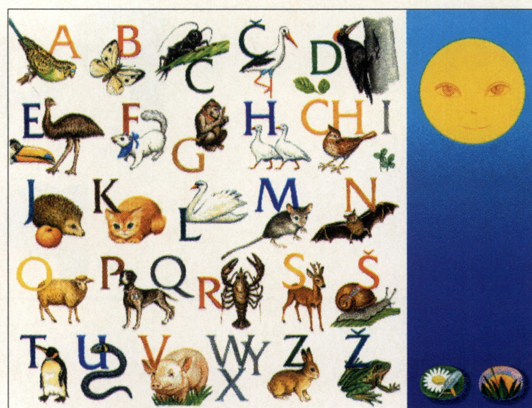
KLUBÍČKO

Vyrobil: Silcom Opava
Cena: 595 Kč



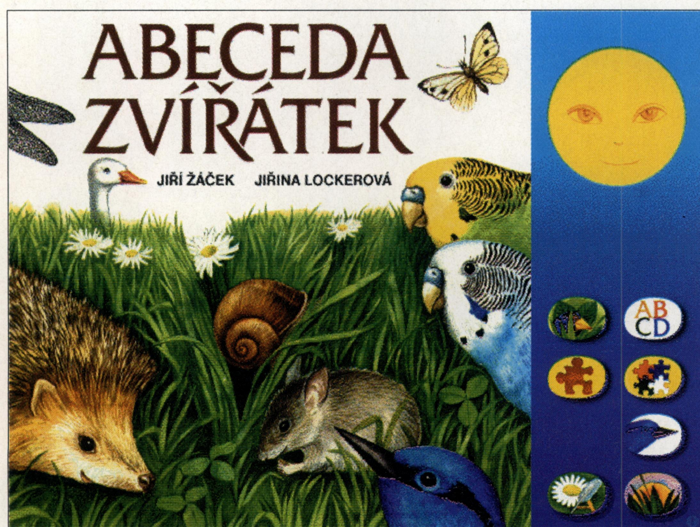






vami, tak různé „štětce", nebo jim můžete některé ze stovky „čistých" obrázků z dvanácti pohádek vytisknout a mohou si je vybarvovat ručně, abyste vy mohli na počítači v klidu pracovat. Chce-li si vaše dítko zahrát známou hru pexeso, nabídne mu Klubíčko jedenáct obrázkových variant, a dokonce jednu variantu zvukovou.

Díky příjemnému prostředí, jednoduchému ovládání a především spoustě krásných



obrázků, které namalovala Natálie Bitomská, si „placaté a kulaté" Klubíčko jistě získá hodně malých příznivců.

ABECEDA ZVÍŘÁTEK

Vyrobil: Merlin Praha
Cena: 315 Kč

Abeceda zvířátek

Také druhé cédéčko je určeno těm nejmenším. Jmenuje se Abeceda zvířátek a ukáže dětem dvacet pět písmen abecedy, ke každému písmenku jedno zvířátko a jednoduchou říkanku. Ukážete-li myší na písmeno, Hanička vám řekne, jak se písmeno jmenuje. Ukážete-li na text říkanky, Hanička ji zarecituje. Jednotlivá zvířátka můžete hledat také na veliké louce, kam se před dětmi ukryla. O tom, zda si děti správně zapamatovaly, jak jednotlivé obrázky se zvířátky vypadají, se mohou přesvědčit při skládání puzzle. Jednoduchá varianta nabízí obrázky složené z dvaceti pěti puzzlíků, těžší pak ze čtyřiašedesáti. Plocha, na kterou děti pomocí myši jednotlivé puzz-



líky umisťují, nemá žádnou nápovědu ve formě podkreslené sítě, a tak skládání vyžaduje dobrou grafickou paměť a trpělivost. Toho prvního děti obvykle mívají dost a to druhé si aspoň mohou hezky procvičit.

Texty říkanek napsal Jiří Žáček, obrázky nakreslila Jiřina Lockerová. Říkanky recituje malá Hanička Bártová a děti se je určitě brzy naučí zpaměti. Pokud jste starší než 18 let, můžete si poslechnout ještě jinou (není však vulgární) verzi zvukových nahrávek jednotlivých říkanek.

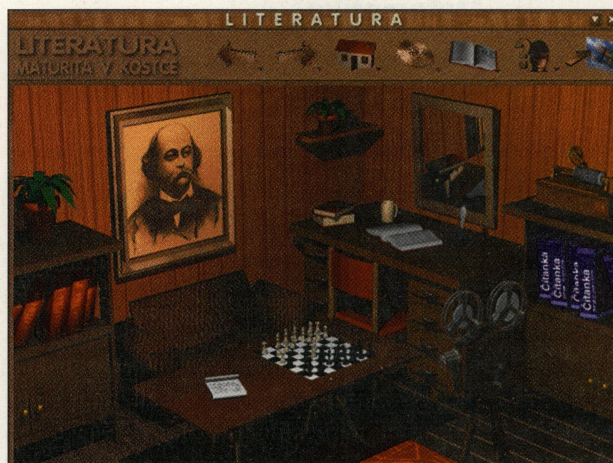


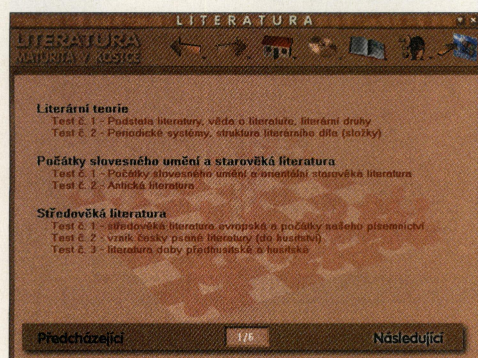
Čas maturit je tady

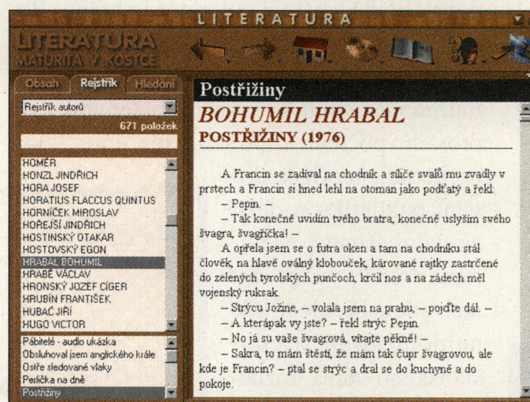
Každoročně se opakují – před nimi jsou ti, jichž se týkají, ještě dětmi, po nich jsou už dospělí. Příprava i průběh maturit – to jsou nervy. Ale ta úleva, když úspěšně skončí. Počítače a multimédia mohou pomoci při vlastní přípravě na tuto zkoušku dospělosti, a proto vám dnes dva z možných CD-ROM pomocníků představíme blíže.

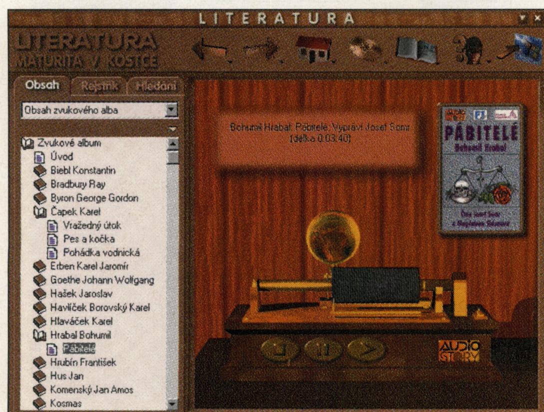
Literatura – maturita v kostce

Předlohou k sestavení tohoto titulu byly známé knihy – Literatura v kostce, Čtenářský deník k Literatuře v kostce a Čítanka k Literatuře v kostce (I a II). Po spuštění programu se dostanete do studentského pokojíku (ale trochu staromódního), kde vás očekávají hlavní funkce programu. Poznáte je velmi snadno – posunete-li se prostřednictvím myši do jejich „moci", spustí se jednoduchá animace, která vás láká k aktivaci další činnosti. A co můžete využít? Doporučujeme začít filmovou promítačkou, která promítne krátký instruktážní film o možnostech tohoto CD-ROM. Dozvíte se, že si můžete pustit zvukové ukázky známých i méně známých literárních děl v podání známých herců, prohlížet si fotografie spisovatelů, hledat údaje v rejstříku autorů nebo literárních děl nebo procházet nabídkou dat. Ta jsou uspořádána do tří „balíků". Prvním „balíkem" je Učebnice literatury, která vám heslovitě objasní, co znamenají odborné pojmy literární vědy, připomene první slovesné projevy a uvede stovky významných světových i tuzemských autorů a jejich děl za období od starověku až po druhou polovinu 20. století. Druhým „balíkem" je Čítanka, kde najdete dva tisíce stran textů – ukázek i plných znění významných děl známých i méně známých autorů. Třetím je Čtenářský deník, který slouží k rychlému seznámení s obsahem šedesáti vybraných děl









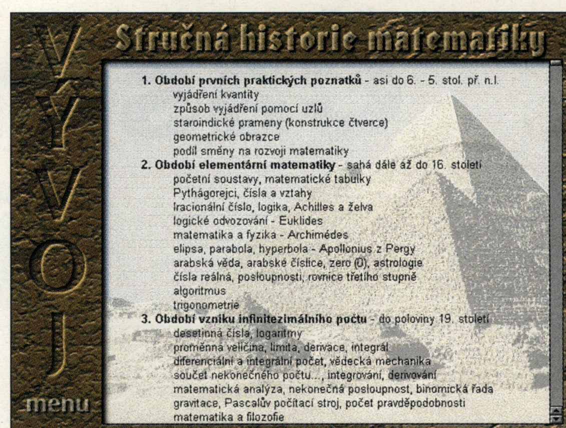
LITERATURA – MATURITA V KOSTCE

Vyrobil: Fragment, CD-ROM Centrum, AudioStory
Orientační cena : 790 Kč

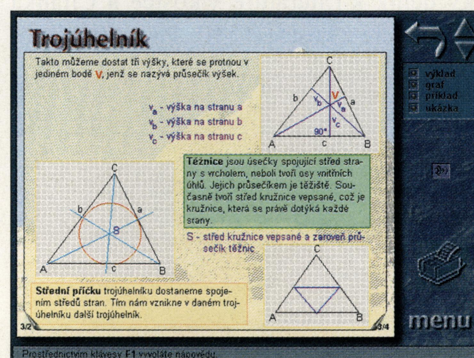
35 autorů podle jednotné osnovy. Snadno si tak zapamatujete hlavní charakteristiky těchto děl. Samozřejmými nástroji, které vám usnadňují putování tímto mořem informací, jsou hypertextové odkazy a fulltextové vyhledávání. K ověření získaných znalostí slouží znalostní testy. Výborným pomocníkem je poznámkový blok, kam si můžete zapisovat další informace k příslušným tématům.

Matematika

Matematika obvykle nepatří ve škole mezi oblíbené předměty. Přesto je její dobrá znalost pro zdárné zvládnutí maturity, ale i pro mnohé činnosti dalšího života potřebná. Pokud jste měli štěstí a její taje vám přibližoval dobrý učitel, máte z poloviny vyhráno. Pokud ne, máte šanci – tento CD-ROM vám pomůže. Po úvodním představení cédéčka se můžete seznámit s vývojem matematiky od prostého počítání až po současné „hity“ – kybernetiku, teorii kódování, statistiku a další aktuální témata. Maturanti určitě využijí část nazvanou Přehled, kde najdou obsah středoškolského učiva, rozdělený buď podle jednotlivých ročníků, nebo podle témat. Ke každé části jsou uvedeny potřebné definice a vzorce. Pojmy jsou názorně vysvětleny pomocí jednoduchých schémat nebo příkladů. Rozhodující ale je, že všechno je přehledně uspořádáno: důležité pasáže textů jsou barevně zvýrazněny a doplněny o příklady. Kromě vlastních výkladových textů jsou podle možností využity k objasnění probírané látky také schematické nákresy, grafy a aktivní příklady, ve kterých si můžete sami zkoušet vliv jednotlivých hodnot výrazů na celkový výsledek. Velmi účinné jsou animované ukázky, vlastně postupný výklad problému k jeho snadnému pochopení. K jednotlivým tématům si můžete také poslechnout hlasový výklad. CD-ROM Matematika vám tedy může být výborným pomocníkem nejen při přípravě na maturitní zkoušku.

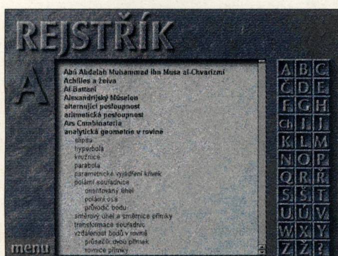


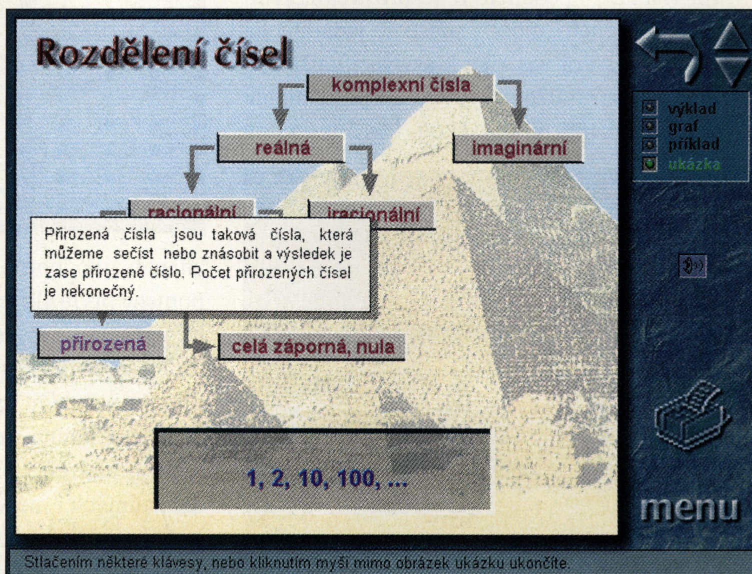




MATEMATIKA

Vyrobil: Nadace Geneze
Poskytl: CFC, Praha
Orientační cena: 895 Kč

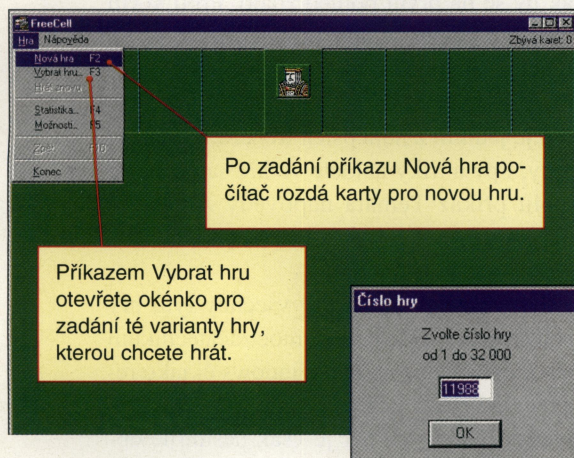




Zahrajte si s Windows

Jak už víte, Windows 95 vám ve své „standardní výbavě“ nabízejí čtyři hry. O dvou z nich už jsme psali; šlo o hledání min a o solitaire. Tyto hry jsou však spíš jakýmsi pomocníkem k procvičování prvních kroků s myší než samotnou hrou. Naučily nás pracovat s levým a pravým tlačítkem myši, táhnout a přemisťovat objekty a zacházet s okny programů.

Další dvě hry, které Windows nabízejí, jsou již svým způsobem plnohodnotnější.



FreeCell

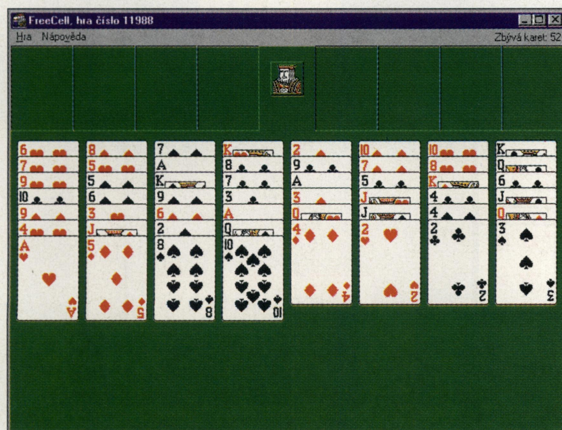
První z nich – FreeCell – je opět jedna z obměn klasického pasiánsu. Cíl hry je vlastně naprosto shodný se solitairem – vyskládat karty podle barev vzestupně od esa po krále na předem určená místa. Další změnou je přítomnost čtyř volných polí, kam si můžete odložit karty, které se vám momentálně nehodí. Avšak pozor, zde se dá odložit vždy pouze jedna karta a na ni už dále nemůžete vrstvit jiné! Tento fakt činí hru poněkud obtížnější, ne-li přímo hodně těžkou. V nápovědě k této hře se píše: „Předpokládá se (i když to není dokázané), že každou hru



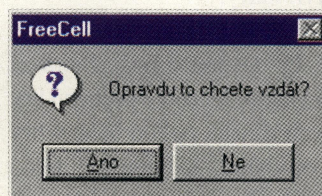
Tuto partii jste prohráli, zkuste štěstí znovu.



Takto rozehranou hru už by neměl být problém dovést do vítězného konce.



Karty jsou rozdány, můžete začít.



Když zvolíte příkaz Konec nebo Nová hra z nabídky Hra v průběhu hry, počítač si vyžádá potvrzení úmyslu ukončit probíhající partii.

lze vyhrát." Je na vás, zda tuto teorii potvrdíte, nebo zda se vám podaří toto tvrzení vyvrátit. Náš názor je, že každou hru lze prohrát (to je dokázané). Při hře pak stejně jako v pasiánsu skládáte nižší karty na vyšší, černou na červenou, červenou na černou. Před hrou je dobré najít si těžká místa (esa a nízké karty zarovnané pod vysokými) a dopředu si promyslet několik následujících tahů.

Pokud už nebudete moci táhnout žádnou z karet, počítač vás na to upozorní. Je nám velice líto, ale pak nezbývá než spustit si novou hru.

Srdce

Poslední hrou z nabídky Windows jsou srdce. Jde o první hru, při níž se budete utkávat se soupeři, a to hned se třemi. Protivníci jsou zastoupeni počítačem, nebo můžete hrát proti živým soupeřům, pokud jsou vaše počítače propojeny do počítačové sítě. Karty jsou rozdány – můžeme začít… Princip hry je poměrně jednoduchý. Hráč, který vlastní křížovou dvojku, začíná a vynáší právě tuto kartu.

V tématech nápovědy najdete pravidla hry i užitečné tipy.



Jste na řadě. Pavlína vynesla pikovou dvojku, musíte přiznat barvu a vynést piky.

Ostatní hráči pak podle pravidel musí hrát s kartami stejné barvy (neboli „přiznat barvu" podobně jako při mariáši). Na rozdíl od mariáše však nemusíte „přebíjet", tedy hrát s vyššími hodnotami. Jen pokud nemáte kartu stejné barvy, můžete vynést jakoukoli jinou. Kdo vynese nejvyšší kartu stejné barvy, bere všechny čtyři karty.

Účelem hry je získat co nejmenší počet trestných bodů. Ty dostanete po jednom za každou srdcovou kartu, kterou v průběhu hry nasbíráte, a celých třináct, pokud během hry „získáte" pikovou dámu. Jedinou výjimkou je takzvaná „čistá hra": v tomto případě nao-



pak uhrajete všechny srdcové karty a navíc i pikovou dámu. Tím každý z vašich soupeřů získá celých dvacet šest bodů. V okamžiku, kdy některý z hráčů dosáhne stobodového limitu, hra končí a vítězí ten, kdo zůstal nejblíže nule. Srdce není úplně jednoduché vyhrát, jak by se na první pohled zdálo. Proti svým přátelům možná budete mít z počátku jistou výhodu, nicméně doporučujeme vám zatrénovat si nejprve s počítačem, který, jak známo, je jedním z nejlepších trenérů. Další návody, tipy a triky najdete ve hře samé. Stačí zvolit příkaz Témata nápovědy z nabídky Nápověda.

Jak už jsme předeslali, všechny tyto hry jsou chápány spíše jako pomoc začátečníkům při orientaci v prostředí Windows či jako relaxace od práce než jako plnohodnotné hry. Svět počítačových her je však nesmírně obsáhlý a neustále trh zavaluje novinkami, které se pomalu, ale jistě stávají součástí každodenního života u počítače. Takže odpříště se začneme věnovat „opravdovým" hrám.



Příroda kolem nás

Knížky i filmy s přírodní tematikou patří u většiny z nás k těm oblíbeným. U multimediálních titulů tomu není jinak, a proto si dnes ukážeme několik CD-ROM z této nabídky našich prodejců.

Naší přírodou krok za krokem

Pokud znáte stejnojmenné knihy z nakladatelství Albatros, snáze si uděláte představu o tom, co vám toto cédéčko přináší; proti knižní předloze vám však nabízí také to, co kniha poskytnout nemůže – zvuky a filmové záběry ze skutečné přírody. Informace o jednotlivých rostlinách a živočiších najdete (obdobně jako v knize) na jednotlivých listech, kterých je 1180! Na každém z nich je příslušný text a kresba, ale jsou tam také (pokud existují) odkazy na připojené zvuky či na video, které přiblíží výskyt rostliny nebo živočicha v jeho přirozeném prostředí. Celou encyklopedií můžete putovat mnoha cestami – podle standardního systémového členění, cestou vlastních hesel nebo rejstříku. Pochopitelně že existují také možnosti pohybu o krok vpřed nebo vzad a prohlížení obrázků či videosekvencí. Pomůže vám také funkce Vyhledávání. Další část této encyklopedie – Naučná stezka – nemá žádnou oporu v knižní podobě, ale nabízí dvě zajímavá putování, která jsou dostatečně charakterizována svými názvy: Minulost živé přírody a Současná příroda střední Evropy. Tato encyklopedie může sloužit nejen pro přípravu vašich procházek okolní přírodou, ale také školákům při domácím učení.









NAŠÍ PŘÍRODOU KROK ZA KROKEM

Vyrobil: První multimediální a Albatros Praha
Orientační cena : 1200 Kč

Putování světem rostlin

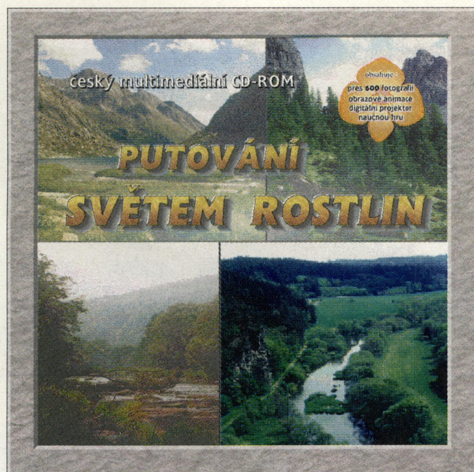
S podtitulem Vegetace střední Evropy vám CD-ROM nabízí zajímavé informace o veškeré vegetaci

PUTOVÁNÍ SVĚTEM ROSTLIN

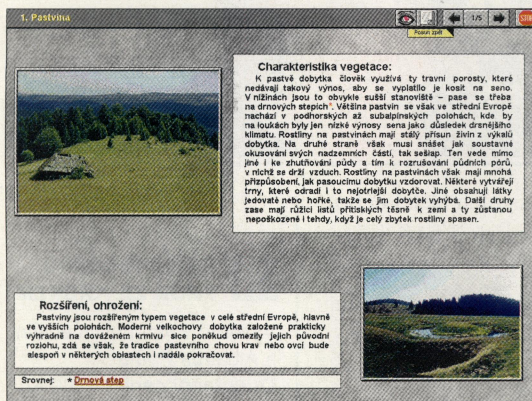
Vyrobil: Rezekvítek Software Brno
Orientační cena: 990 Kč

KUKÁTKO – PŘÍRODA

Vyrobil: SSV Studio Olomouc
Orientační cena: 495 Kč



kolem nás. Dozvíte se třeba, proč neroste sasanka v horách, jak vůbec probíhal vývoj vegetace v Evropě, jaké vegetační typy existují kolem nás. Celkem je popsáno 48 typů od vysokohorské vegetace na hranici věčného sněhu až po plevelovou vegetaci polí a vegetaci měst a obcí. Zajímavé jsou zejména pasáže, které popisují vývoj flóry v dávné historii. Texty vhodně doplňuje mnoho obrázků, několik zajímavých animací a pro mnohé bude příjemné poslechnout si zvukové podoby textů. Digitální projektor umí promítat vybrané obrázky automaticky s danou časovou prodlevou. Pro hravé uživatele počítačů jsou připraveny dvě hry – poznávání rostlin formou postupného odkrývání jednotlivých částí obrazu (jako v televizním Kufru) a květinové pexeso.

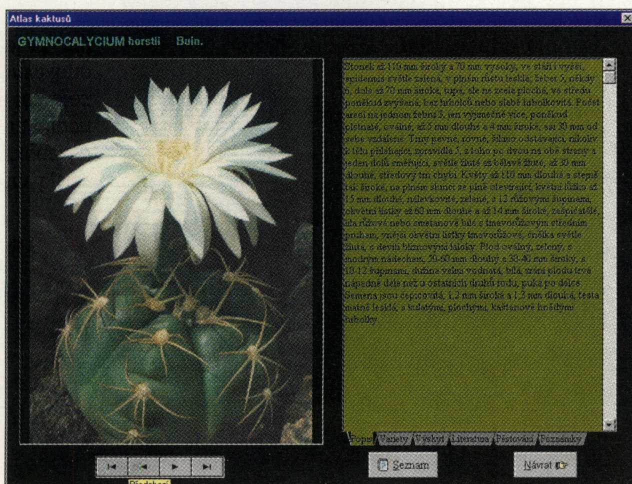


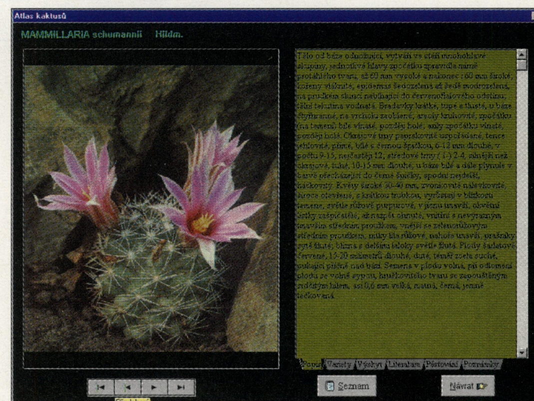
ATLAS KAKTUSŮ

Vyrobil: Zaxon Praha
Orientační cena: 399 Kč

Atlas kaktusů

Příroda kolem nás, to jsou také exotické rostliny a přiznejme si, kdo by neobdivoval kvetoucí orchideje nebo kaktusy. Proto následující CD-ROM jistě uvítají všichni milovníci krásných květů právě pichlavých kaktusů. Jde o rozsáhlou encyklopedii těchto původem cizokrajných rostlin – popisuje jich celkem 575. Program nabízí pro jednotlivé druhy jejich stručnou charakteristiku, případné variety, základní údaje o lokalitě a podmínkách výskytu, doporučené zásady pro pěstování, další literární prameny a doplňující poznámky. Samozřejmou součástí jsou fotografie těchto zajímavých rostlin a především jejich květů. Ovládání programu umožňuje postupné procházení celou „knihou“ nebo klasické vyhledávání podle latinských názvu kaktusů. Také toto cédéčko nabízí funkci automatického promítání všech fotografií.





Kukátko – příroda

Také dětská encyklopedie Kukátko – příroda má svůj „knižní“ vzor. Je jím desítka známých malých knížeček Kukátko – encyklopedie do kapsy. Verze CD-ROM nabízí celou desítku těchto malých encyklopedií, které o přírodě dosud vyšly (Dinosauři I a II, Motýli, Houby jedlé a jedovaté, Drahokamy, Plemena psů I, II a III a Stromy). Každá z knížeček stručně přibližuje 15 zástupců dané tematické skupiny, u poloviny z nich je připojeno i krátké video ze života ve skutečném prostředí nebo animace. Kromě prohlížení jednotlivých zástupců program nabízí také test pro prověření vašich vědomostí z daného oboru.



Osobnosti historie

Historie – to je paměť lidstva. Když nepochopíme naši minulost, těžko můžeme rozumět dnešnímu světu i jeho dalšímu předpokládanému vývoji. Co lépe charakterizuje jednotlivé etapy dějin než osobnosti, které se na jejich utváření nejvíce podílely? Na těchto dvou stránkách vám tedy přiblížíme nejznámější osobnosti našich dějin z pohledu tří titulů CD-ROM.

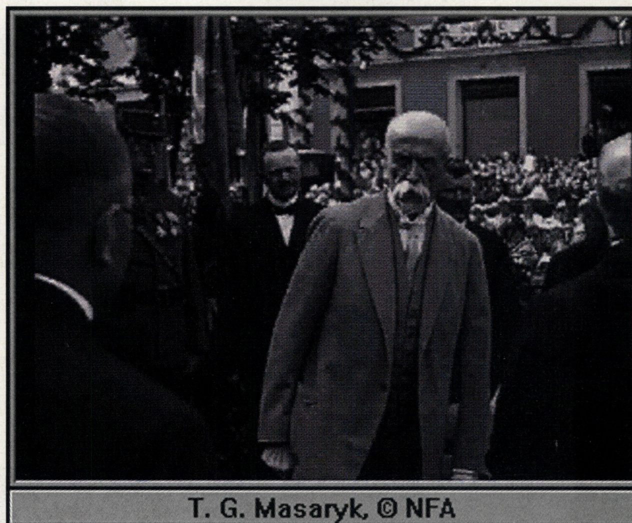
2x Kdo byl kdo v našich dějinách

Tyto dva tituly jsou dílem spolupráce pražských firem Libri a Infosoft. První z nich dodala data, která mají předobraz ve stejnojmen-



ných knižních předlohách, a druhá tyto informace „oživila" do elektronické podoby. CD-ROM „Kdo byl kdo v našich dějinách do roku 1918" přibližuje více než 800 významných osobností politiky, náboženství, vědy, techniky a kultury od starověku až po rok 1918.



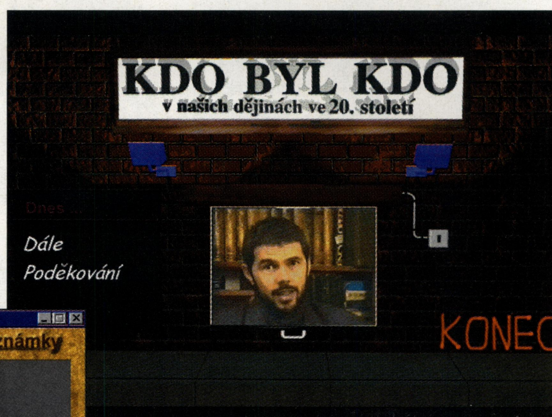

T. G. Masaryk, © NFA

O každé z nich je připravena stručná esej, která přiblíží jejich historickou úlohu. Kromě těchto osobností můžete v encyklopedii najít ještě stručné odkazy (jméno, data narození a úmrtí a obor působení) na více než tisícovku dalších, méně významných osobností.

CD-ROM „Kdo byl kdo v našich dějinách ve 20. století" nabízí eseje o 1200 význač-

KDO BYL KDO V NAŠICH DĚJINÁCH 20. STOLETÍ

Vyrobil: Infosoft a Libri, Praha
Orientační cena: 1350 Kč



ných osobnostech a základní faktografické údaje o dalších 1600.

Textové údaje na obou CD jsou doplněny portrétními fotografiemi, desítkami ukázek zvuků a videa, stovkami ukázek podpisů a ukázkami z děl slavných autorů (především hudebních skladatelů, malířů, sochařů, básníků a spisovatelů) nebo

KDO BYL KDO V NAŠICH DĚJINÁCH DO ROKU 1918

Vyrobil: Infosoft a Libri, Praha
Orientační cena: 940 Kč

z děl, kde se o nich píše. Také ostatní možnosti obou cédéček jsou téměř shodné. Jednotlivé osobnosti můžete vyhledávat s využitím abecedního rejstříku nebo podle kategorií (např. politici, vědci, umělci, vojáci, cestovatelé apod.) anebo pomocí funkce vyhledávání: Zajímavé jsou přehledy zvukových ukázek a videoukázek a seznamy doplňujících tabulek (přehledy panovníků, biskupů). Pokud s daty pracujete systematicky, jistě uvítáte možnost využívat záložky (stejně jako v knize si tak označíte často navštěvovaná místa encyklopedie) a poznámky (k jednotlivým osobnostem si můžete doplnit vlastní poznámky). Samozřejmostí jsou hypertextové odkazy v případě výskytu dalších jmen významných osobností v jednotlivých textech.

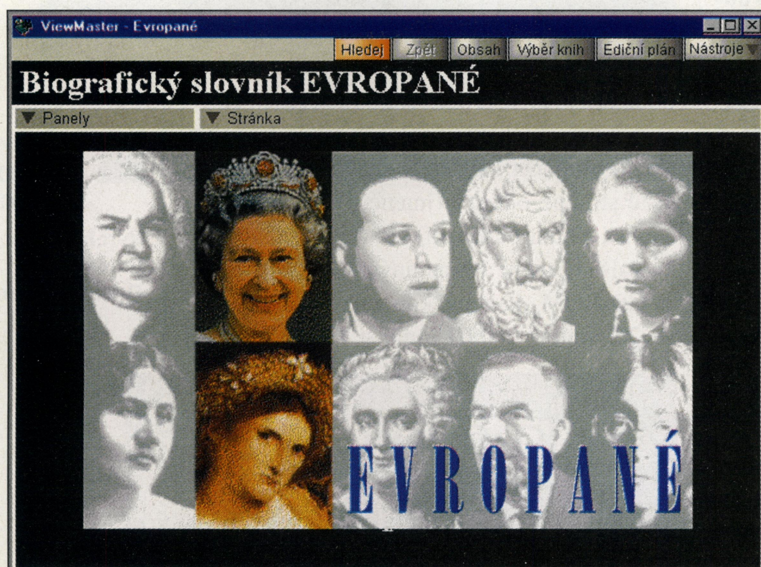


EVROPANÉ

Vyrobil: CD-ROM centrum a Nakladatelský dům OP, Praha
Orientační cena: 750 Kč

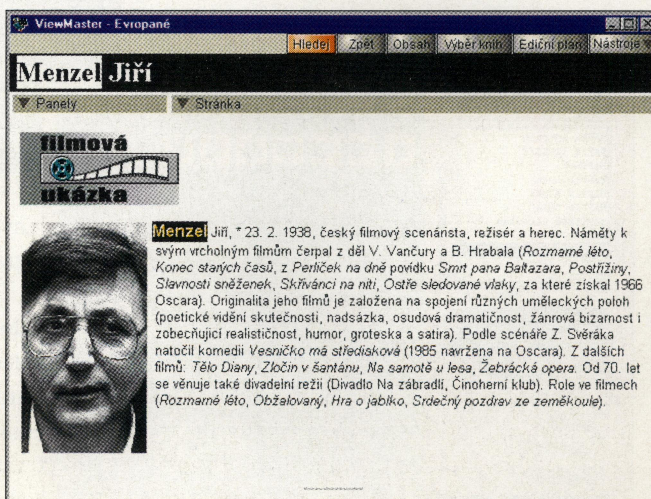
Evropané

Bibliografický slovník Evropané je dílem Nakladatelského domu OP (data) a Agentury Modré stránky. V encyklopedii najdete informace o více než 13 tisících osobností evropského významu od starověku až po současnost; z toho přibližně 4 tisíce osobností je české národnosti a měly vliv především na dění v naší vlasti. Mezi prezentovanými osobnostmi najdete jak ty „kladné“, tak i ty „záporné“, prostě takové, jaké se v dějinách vždy vyskytovaly. Krátké textové informace o jednotlivých osobnostech doplňuje téměř 1500 multimediálních doplňků (z toho 250 zvukových a 45 videoukázek). Díky fulltextové technologii není problém najít požadovaná hesla podle jmen osobností a vyhledávat můžete také podle libovolného klíčového slova (např. osobnosti narozené v Praze). Hledat je možno jak v nadpisech jednotlivých hesel, tak v jejich obsahu, podle profese nebo národnosti a také podle období, kdy známé osobnosti žily.



V případě, že chcete hledat v časech před naším letopočtem, nesmíte zapomenout uvést za příslušným rokem písmeno p. Snadno tak např. zjistíte, že nejstarší zmiňovanou osobností encyklopedie Evropané je řecký básník Hesiodos, který žil na přelomu 8. a 7. století před naším letopočtem. Mezi českými osobnostmi je nejstarší zmiňovanou osobností známý reformní myslitel, teolog a filozof Jeroným Pražský. A takových informací najdete na cédéčku nepřeberné množství.

Všechny tři tituly CD-ROM vám mohou významně pomoci při cestování minulostí.



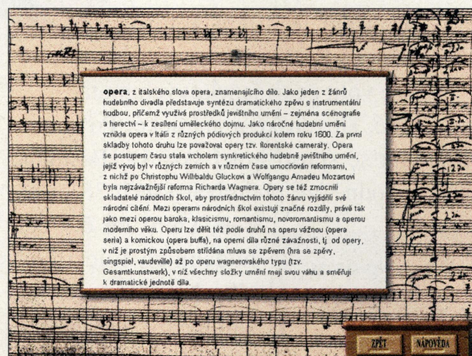
Menzel Jiří, * 23. 2. 1938, český filmový scenárista, režisér a herec. Náměty k svým vrcholným filmům čerpal z děl V. Vančury a B. Hrabala (*Rozmarné léto*, *Konec starých časů*, z *Perliček na dně* povídku *Smrt pana Baltazara*, *Postřižiny*, *Slavnosti sněženek*, *Skřivánci na niti*, *Ostře sledované vlaky*, za které získal 1966 Oscara). Originalita jeho filmů je založena na spojení různých uměleckých poloh (poetické vidění skutečnosti, nadsázka, osudová dramatičnost, žánrová bizarnost i zobecňující realističnost, humor, groteska a satira). Podle scénáře Z. Svěráka natočil komedii *Vesničko má středisková* (1985 navržena na Oscara). Z dalších filmů: *Tělo Diany*, *Zločin v šantánu*, *Na samotě u lesa*, *Žebrácká opera*. Od 70. let se věnuje také divadelní režii (Divadlo Na zábradlí, Činoherní klub). Role ve filmech (*Rozmarné léto*, *Obžalovaný*, *Hra o jablko*, *Srdečný pozdrav ze zeměkoule*).

O hudbě na CD-ROM

Zdá se vám patnáct let hodně, nebo málo? První stříbrné kotouče se objevily na trhu (tenkrát především zahraničním) teprve v roce 1982, začaly se ale rychle prosazovat jako hlavní nosné médium v oblasti zvukových nahrávek - především díky kvalitě a pohodlí, které uživatelům nabídly. Dnes vám představíme dva „hudební" tituly, které si můžete přehrávat sice jenom v počítačových mechanikách CD-ROM, ale zato vám nabízejí další informace.

Skladatelé světové hudby

Prvním tuzemským cédéčkem, které představuje řadu významných hudebních velikánů, jsou Skladatelé světové hudby od pražských firem Fragment (data) a Merlin (program). Po jeho spuštění se ocitnete v galerii pěti desítek významných světových hudebních skladatelů od středověku až po dvacáté století. Potěšitelné je, že zde najdete i několik známých českých jmen – Bedřich Smetana, Antonín Dvořák, Leoš Janáček a Bohuslav Martinů. U každého autora je kromě jeho portrétu uveden stručný medailonek, který zachycuje jak základní bibliografické údaje o skladateli, tak i přehled jeho nejdůležitějších hudebních děl. Ukázka jednoho z nich umožňuje lépe poznat tvorbu autora. Doprovodné texty jsou doplněny o poznámky ve formě vysvětlivek (viz článek Informace o informacích v čísle 7), ve kterých jsou vysvětleny základní pojmy hudebního pojmosloví. Na obrázku vidíte například vysvětlení pojmu opera. Uváděný titul není sice rozsáhlým informačním přehledem, který by potěšil hudební profesionály, ale rozhodně přináší zajímavé informace, které by měly patřit











SKLADATELÉ SVĚTOVÉ HUDBY

Vyrobil: Fragment Praha a Merlin Praha
Orientační cena: 995 Kč

k základním vědomostem každého aspoň trochu kulturního člověka.

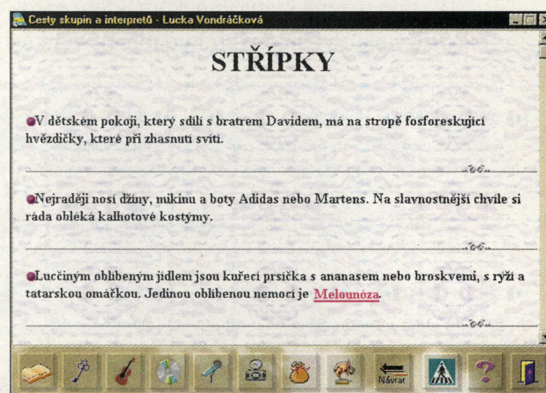
Lucka a její cesty



Lucka Vondráčková je nejen známou mladou zpěvačkou, ale také první českou zpěvačkou, která nabízí v jednom počítačovém CD-ROM čtyři svá audio CD. Velmi pěkně zpracovaný program je dílem autorů košické firmy KDK a k jeho ovládání můžete volit ze tří jazykových mutací – české, slovenské a anglické. Po startu programu se spustí hrací skříňka. Postupně nebo náhodně lze přehrávat všech 38 písniček, které na čtyřech hudebních Luccčiných albech najdete – jen pro zajímavost, pro přehrání všech písniček potřebujete víc než 150 minut času! Zatímco vám Lucka zpívá, můžete se seznámit s významnými událostmi, které měly na její životní pouť vliv, a také s několika osobnostmi, které ovlivnily její uměleckou dráhu. Nejvíce vás ale určitě budou zajímat vlastní písničky. Program vám nabízí buď jejich abecední seznam, nebo přehled podle obsahu jednotlivých alb. To ale není nic neobvyklého, to je úplně stejné, jako u audiocédéček, stejně jako uvedení jmen autorů hudby a textu a případných zpěváků, kteří se na aranžmá některých písniček podíleli. Písničky si můžete přehrávat podle jejich volby nebo pomocí dříve uvedené hrací skříňky – opět známé možnosti z audio CD. Toto počítačové vydání ale nabízí mnohem víc. Především ke každé písničce si můžete zobrazit její text a notový záznam. Velmi zajímavou vlastností je současné zobrazování textu zvolené písničky, kde je barevně podbarven právě ten text, který se zpívá; jde o tzv. funkci karaoke. U deseti písniček je ještě možno volit, zda má být přehrávána kompletní písnička, nebo jen příslušný hudební doprovod. V takovém případě se vlastně ocitáte v nahrávacím studiu a můžete se tak vcítit do pocitu zpěváka, který právě „nahrává“ novou písničku. Pro sedm písniček existuje také videoklip, který si můžete promítat na „displeji“ přehrávače.



Tím není nabídka cédéčka vyčerpána. Můžete si ještě prohlédnout fotoalbum s více než dvěma stovkami fotografií, které zachycují Lucku, její nejbližší a další známé osobnosti, se kterými se Lucka setkala, poslechnout si interview, která poskytla, seznámit se s televizními pořady, ve kterých vystupovala, a dozvědět se ještě jiné zajímavosti ze života této zpěvačky.





LUCKA A JEJÍ CESTY

Vyrobil: KDK Košice, SR
Orientační cena: 850 Kč



Cítíte vůni benzinu?

Ještě asi ne, protože tento smyslový vjem vám CD-ROM zatím zprostředkovat neumí, přiblížíme vám však dva CD-ROM tituly, které příznivce této známé vůně jistě potěší.

Autorevue '98

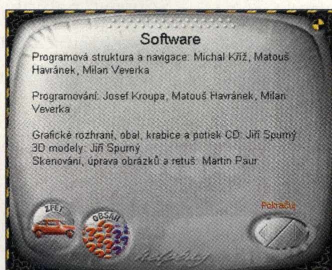
Českých CD-ROM katalogů automobilů najdete na trhu už několik, ale jedničkou mezi nimi jistě je Autorevue '98 z dílny pražské firmy První multimediální. Suchá technická data o více než 1500 automobilech (u každého až 19 parametrů!) „okapotovali" opravdu stylově. Sami to můžete posoudit z doprovodných obrázků. Uživatelské prostředí tohoto cédéčka vám neustále mnoha drobnostmi, nápovědou ve formě záchranného airbagu počínaje a například animací ve zpětném zrcátku konče, připomíná automobilové prostředí. Kromě katalogu vozidel a jejich parametrů si můžete prohlížet také prezentační fotografie, reklamní videosekvence některých automobilek nebo si přečíst zajímavosti z historie i současnosti padesáti známých automobilek. Autoři nezapomněli na zasloužilé osobnosti automobilového průmyslu ani na některé malosériové vozy, které můžete ve skutečnosti vidět většinou jenom na autosalonech. Pro ty, kteří potřebují objasnit význam základních pojmů, je připraven technický slovník a ti, kteří neradi čtou, si mohou postupně prohlédnout 1160 obrázků jednotlivých vozidel. Určitě je na co se dívat.





Pro snadnou orientaci v připraveném množství dat je program vybaven dvěma variantami funkce Hledání. Pomocí první vyhledáváte výskyty zvoleného slova nebo slovních spojení ve všech dostupných textech. Druhá varianta vyhledávání umožňuje najít všechna vozidla vyhovující zadaným parametrům. Jednoduchým dotazem můžete například zjistit, že v cenové relaci pod 220 tisíc korun je v současné době na našem trhu šest

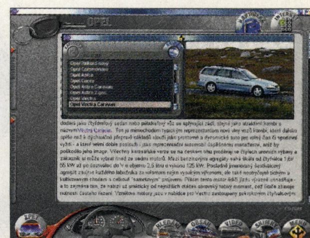


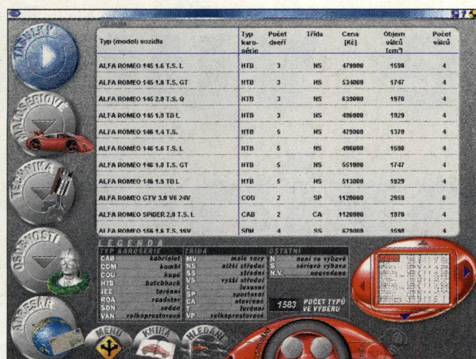




AUTOREVUE '98

Vyrobil: První multimediální
Orientační cena: 750 Kč





typů vozidel, ale na druhé straně je zde také dvanáct typů, jejichž cena převyšuje 7 milionů.

Zcela novou a u tuzemských CD-ROM titulů zatím ojedinělou vlastností je možnost aktualizace dat cestou Internetu. Funguje to tak, že pro zakoupený CD-ROM, jehož údaje především v současné době velmi rychle zastarávají, si budete moci z Internetu (pokud máte k němu připojení) zkopírovat aktualizovaná data na svůj počítač. Při prohlížení cédéčka pak program kombinuje data z pevného disku a z CD-ROM tak, že budete mít dostupné nejnovější informace (například aktuální kontaktní údaje o prodejcích jednotlivých značek).

MOTOCYKLY '98

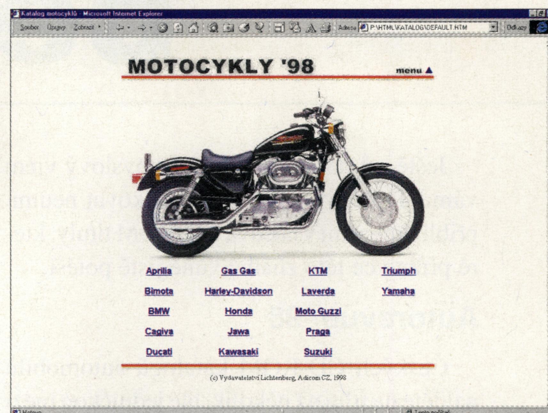
Vyrobil: Lichtenberg a Adicom
Orientační cena: 98 Kč

Motocykly '98

V méně originálním provedení, než je předchozí titul, předkládá vydavatelství Lichtenberg a firma Adicom široké veřejnosti cédéčko s rozsáhlým katalogem „jednostopých mašin“. V přehledu najdete dvě stě typů motocyklů od sedmnácti výrobců - u každého typu fotografii a 16 základních technických parametrů. Mnohé z uvedených firem se rozhodně mají čím chlubit. Pokud vás prohlížení katalogu unaví, můžete využít další nabídku tohoto CD.

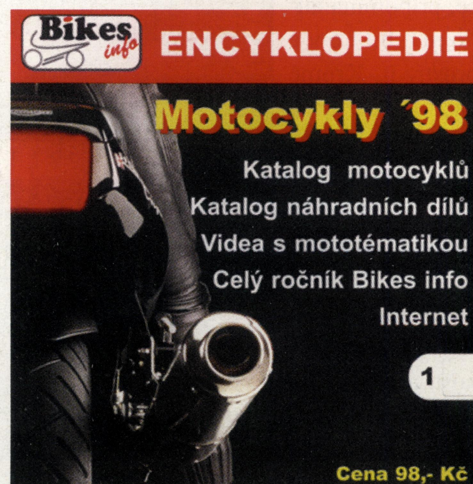


Navíc tu najdete plné texty časopisu Bikes info (ročník 1997 a Speciál), 15 videoklipů s mototematikou (případné kaskadérské kousky mistrů řídítek byste ale rozhodně neměli zkoušet bez patřičné přípravy a zabezpečení) a obecné informace o možnostech připojení na Internet, včetně pozvánky k návštěvě domovské stránky všech motorkářů – ***www.bikes.cz.***





Součástí nabídky tohoto cédéčka je také katalog náhradních dílů – prostě vše, co fandy motocyklů může zajímat.



Dětem pro radost

Kdo by nechtěl udělat radost svým malým ratolestem, které se obvykle, pokud k tomu mají příležitost, velmi rychle skamarádí s počítačem. Abyste měli čím je u počítače zaujmout, představíme vám dnes dvě multimediální cédéčka, určená hlavně předškoláčkům a malým školákům.

Hurvínkova překvapení

„To jsem já, vítr, bloudím a létám po celém světě...“ Tak začíná CD-ROM Hurvínkova překvapení. Vítr je vlastně průvodcem a nápovědou celého CD-ROM a beruška sedmitečná, kterou Hurvínek pošle na váš počítač, nabídne svých sedm teček pro volbu sed-



mi překvapení. Určitě zaujmou malé špunty natolik, že nebudou chtít od počítače ani vstát. Ale ani vy nemusíte přijít zkrátka, protože i pro dospěláky se tam najdou zajímavé informace.

A teď honem k jednotlivým překvapením. První tečka v sobě skrývá informace o muzeu loutkářských kultur v Chrudimi. Textem i ukázkami loutek vás vhodně uvede do historie této zajímavé, i když dnes už trochu opomíjené formy kulturního vyžití. Druhá tečka vás zavede do divadla



Spejbla a Hurvínka a představí jeho herce – kromě dvou hlavních hvězd Spejbla a Hurvínka ještě Máničku, paní Kateřinu a psa Žeryka.



Další tečka bude určitě patřit mezi ty často volené. Skrývá tři večerníčkové příběhy (Hurvínkovo kluziště, Hurvínek vzduchoplavcem a Hurvínek Velké ucho) přesně tak, jak je děti znají z televize. Na rozdíl od zmiňované televizní podoby si je děti mohou přehrávat opakovaně, mohou si je zastavovat, vracet nebo posouvat dopředu podobně jako na videu. Také čtvrtá tečka v sobě skrývá příběhy – celkem 199 krátkých malovaných scének s charakteristickým „Hurvín-



HURVÍNKOVA PŘEKVAPENÍ

Vyrobil: Multimedia ART Praha
Poskytl: CFC Praha
Orientační cena: 580 Kč

kovým životním humorem". Pod pátou tečkou čekají na své složení tři desítky skládanek, které zaměstnají logické „závity" malých luštitelů. Po úspěšném vyřešení je jako odměna obvykle připravena malá animace.

Poslední dvě tečky vám představí časopis Hurvajz a zavedou vás do malé zoologické zahrady. Je to vlastně skrývačka, kde je na obrázku ukryto devět zvířátek. Pokud je objevíte, můžete si o nich přečíst některé zajímavosti.



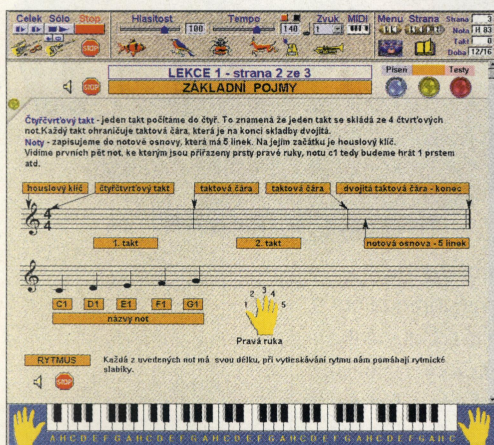
Toto cédéčko prostě přináší nejen zábavu, ale také trochu poučení.

ZÁBAVNÝ UČITEL HUDBY

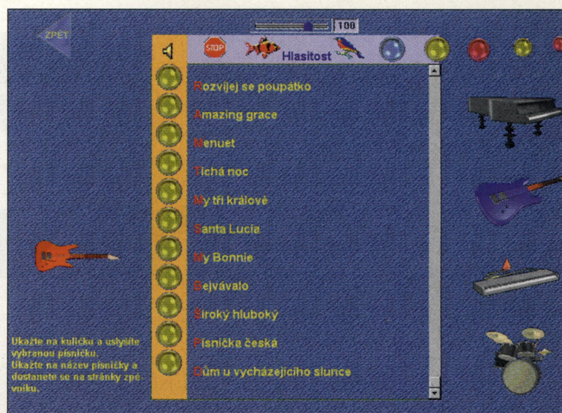
Vyrobil: SPG Kolín
Poskytl: CFC Praha
Orientační cena: 595 Kč

Zábavný učitel hudby

Pokud si pustíte CD-ROM kolínské firmy SPG, čekají na vás nejen připravené informace z hudební teorie a hudební ukázky, ale také možnost složit si své první hudební skladbičky.

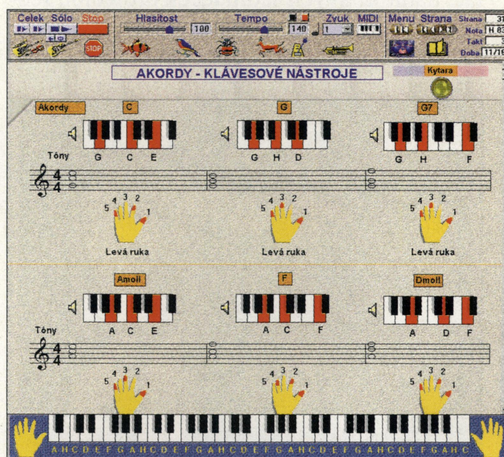


Ale pěkně popořádku. Program nabízí čtyři základní volby – nápovědu, učitele, zpěvník a skladatele. Učitel vás v deseti lekcích nenásilnou formou seznámí se základními hudebními pojmy, jako jsou například nota, notová osnova, délka a výška tónu,



prstoklad pro klávesové i strunné nástroje (piano a kytara) a stupnice. Součástí každé lekce je jednoduchá písnička a její notový zápis. Probírané pojmy jsou tak vhodně vysvětlovány na konkrétních příkladech. Autoři nezapomněli ani na testy, které prověří, zda jste probíranou látku správně pochopili.

Další vaší volbou může být zpěvník. Můžete si vybrat z více než čtyř desítek skladeb různých žánrů, od dětských a lidových písniček až po trampské a klasické melodie, přičemž lze volit, zda si chcete vybranou skladbu pouze poslechnout, nebo zda chcete zobrazit příslušnou stránku zpěvníku s notovým záznamem a s textem písničky. V tomto případě se výrazně vyznačují právě hrané tóny.



Přehrávání vybrané skladby lze ovlivnit možnou volbou několika parametrů, např. vypnout hlavní melodii – a tu si sami hrát na svůj hudební nástroj. Pokud máte na svém počítači také midi vstup (objasníme v některém z příštích čísel) a máte připojen hudební nástroj, můžete skladby přehrávat i na dalších zařízeních.

Každého malého skladatele jistě potěší, že si může své první hudební výtvory přímo v počítači zapisovat do not (pomocí myši vezme notu - celou, půlovou apod. - a přesune ji na patřičné místo notové osnovy) a přehrávat s využitím tohoto programu.



Fotografie na CD-ROM

Jen na okraj

Nejhezčím dárkem, který jsme s manželkou dostali o posledních Vánocích, byl CD-ROM – fotoalbum. Díky prezentačnímu programu, který kromě více než tří stovek fotografií našeho syna a jeho manželky uvádí také další textové a popisné informace, tak máme zajímavou a trvalou památku. K prohlížení tohoto alba sice potřebujeme počítač, ale orientace v albu je mnohem snadnější a také kopie fotografií, nebo dokonce celého alba si můžeme pořídit za velmi krátkou dobu (a také docela levně).



Album rodinných fotografií

Digitální fotografie

Jak už jste z předchozích dílů této rubriky jistě poznali, na CD-ROM je možno ukládat mnoho podob dat – pochopitelně že mezi nimi nechybí ani fotografie. Uchování informací je bezpečné, pohodlné a také levné (drahé však může být jejich získání a příprava). Proto tento způsob archivace využívají mnozí z těch, kdo pracují s většími archivy fotografií. Dnes mohou mít tuto podobu dokonce i soukromá alba. Kromě toho jsou postupně převáděny do elektronické podoby a trvale uchovávány nejen cenné aktuální snímky, ale také snímky historické.



Dominik Hašek v akci

Pokud byla fotografie pořízena klasickou cestou, tedy fotoaparát – film – vyvolání – fotografie, převádí se z „papírové“ podoby do elektronické postupem nazývaným skenování. Digitální fotoaparáty však umožňují vynechat z původního „výrobního“ řetězce hned čtyři etapy (film, vyvolání, fotografii a skenování). Pomocí digitálního fotoaparátu získáte přímo elektronickou podobu fotografovaného objektu, se kterou můžete dále pracovat jako s každým počítačovým souborem. Díky novým kvalitním tiskárnám s režimem tisku fotoprint můžete vyrobit kvalitní klasickou, „papírovou“ podobu fotografie. Pro uchování fotografických dat jsou používány různé postupy, ale jedním z nejvhodnějších, především pro profesionální využití, je formát KODAK Photo CD. Umožňuje uchovat fotografii v pěti různých kvalitách a prohlížet si fotografie nejen na počítačích pod různými operačními systémy, ale pomocí příslušného přehrávače také na televizních přijímačích.

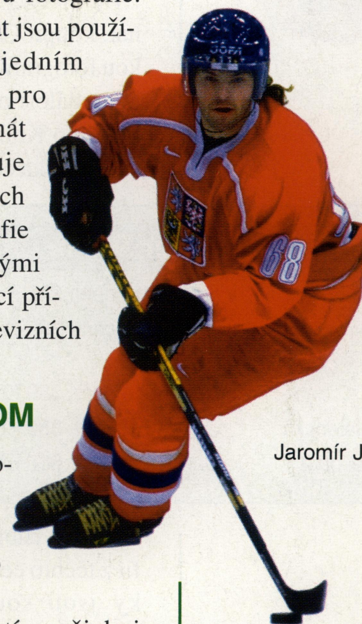
Fotoarchivy na CD-ROM

Dnes vám představíme několik titulů CD-ROM, které jsou archivem zajímavých fotografií jak ze současnosti, tak i z dob minulých.

Začneme téměř současností – všichni máme ještě v čerstvé paměti zimní olympijské hry v japonském Naganu a především triumf našich hokejistů v turnaji století. Miliony lidí u televizních obrazovek i na ulicích


Zlato je naše

OKAMŽIK SVĚTLA
Vyrobil: MEDIA trade Kroměříž
Orientační cena: 695 Kč



Jaromír Jágr



a náměstích napjatě sledovali finálové utkání s Ruskem (ale i ty předchozí krásné zápasy, např. se Spojenými státy a Kanadou). Firma CD-FOTO bler zareagovala velmi rychle. Už několik dní po triumfálním návratu hokejistů domů si mohli nejen sportovní fandové, ale vlastně všichni, kdo si chtějí tyto krásné chvíle připomínat, koupit CD-ROM Zlatí hokejisté se stovkou fotografií, připomínajících tuto mimořádnou událost objektivem sportovního fotografa Jiřího Koliše.



Pošta historická

Nabídka cédéček plných zajímavých fotografií, která vydává pražská firma CD-FOTO bler, je široká a najdete na nich fotografie v několika tematických řadách – např. Elektronické muzeum fotografie, Fotoarchiv budoucnosti, Objektivem Jadrana Šetlíka, Fotokolekce. Na připojených obrázcích vám nabízíme ukázky fotografií z těchto cédéček. Dávné krásky jsou souborem stovky historických aktů. Na cédéčku Jindřich Eckert 1833 – 1905 je zachycena část historických snímků od známého českého fotografa a titul Pošta historická přibližuje toto zajímavé povolání na fotografiích z přelomu 19. a 20. století.

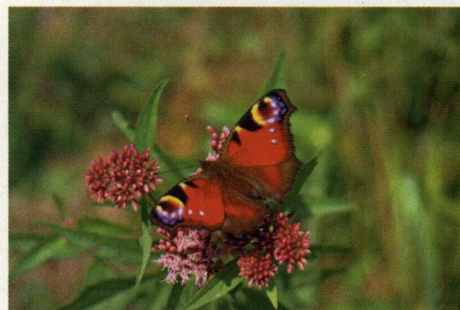
Tituly CD-FOTO bler Praha

Zlatí hokejisté	Orientační cena 222 Kč
Dávné krásky	Orientační cena 380 Kč
Jindřich Eckert 1833-1905	Orientační cena 380 Kč
Pošta historická	Orientační cena 380 Kč
Fotokolekce 2	Orientační cena 680 Kč

Fotokolekce je přehlídkou prací deseti českých fotografů současnosti.



Další firmou, která také vydala kolekci fotografií, je kroměřížská firma MEDIA trade. Titul Okamžik světla je tvořen dvěma CD-ROM, na nichž najdete dvě stovky fotografií, zařazených do skupin Objekty a Pozadí. CD-ROM Objekty přináší zajímavé fotografie přírodních i uměleckých objektů, ze kterých vás určitě některé zaujmou svou krásou nebo poezií. CD-ROM Pozadí nabízí přírodní nebo uměle aranžované pohledy, které můžete úspěšně využít jako pozadí pro tvorbu vlastních obrázků na počítači.



Tento způsob uchovávání a distribuce fotografií se sice ještě běžně nevyužívá, ale jeho výhody jsou zřejmé. Proto se s ním v budoucnosti jistě budeme setkávat stále častěji.





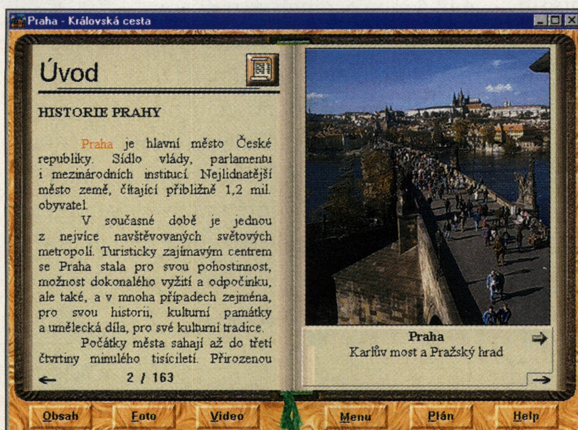
Fotokolekce



Léto je čas cestování



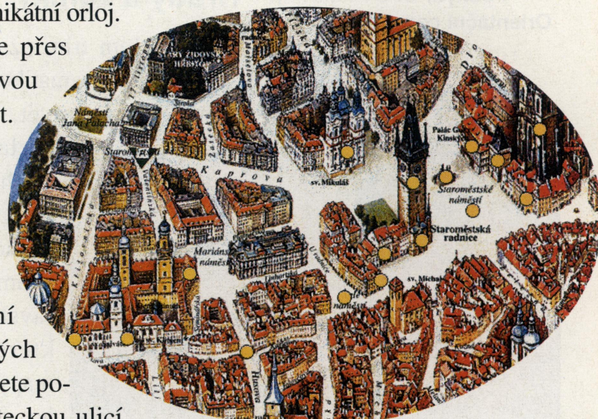
Dovolená – to je čas nejen odpočinku, ale také cestování a poznávání nových míst. Zatímco my suchozemci si pod příjemně strávenou dovolenou představujeme většinou mořské pláže, cizinci naopak za turisticky nejzajímavější místo naší vlasti považují Prahu. Ale ani české a moravské hrady a zámky si na nezájem návštěvníků nemohou stěžovat a také naše krásná příroda láká k odpočinku. Ukažme si, co vám nebo vašim přátelům, kterým chcete věnovat trvalý dárek na památku, mohou nabídnout stříbrné kotouče CD-ROM.

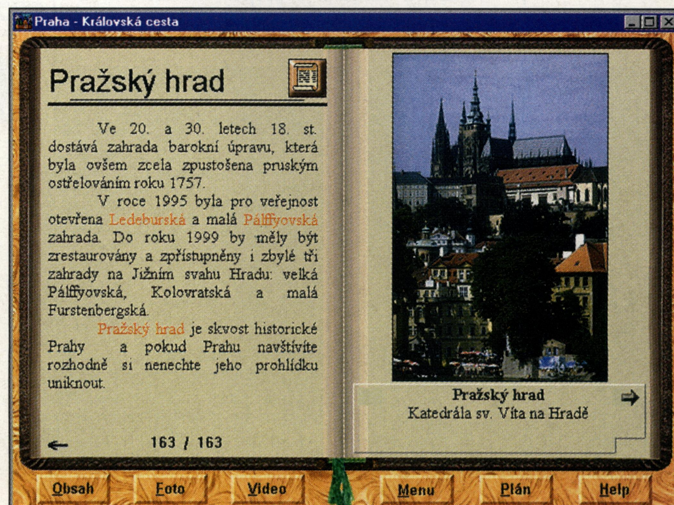


Praha – Královská cesta

Elektronický průvodce firmy ArectuS Multimedia vás velmi kultivovanou formou seznámí s historií nejkrásnějších míst Prahy. Na obrazovce se před vámi otevře vzácná kniha, kde na levé straně jsou texty a na pravé straně fotografie zajímavých památek. V úvodu je stručně připomenuta historie města a jeho nejznámější místa. Protože hlavní trasou turistických procházek Prahou je Královská cesta, je také nejvíce stránek CD-ROM „knihy" věnováno procházce od Obecního domu Celetnou ulicí na Staroměstské náměstí. Zde se můžeme na chvíli zastavit a podívat se třeba na unikátní orloj. Procházka pokračuje přes Malé náměstí, Karlovou ulicí až na Karlův most. Pohled z tohoto klenotu mezi mosty na Pražský hrad – to je nejkrásnější panoráma, jaké známe. Stejně jako korunovační průvody českých králů i vy můžete pokračovat Mosteckou ulicí na Malostranské náměstí a „Nerudovku" až na Pražský hrad. Cestou si postupně prohlížíte jednotlivé pamětihodnosti a dozvíte se i něco o jejich historii. Důležité pojmy jsou ještě objasněny v pomocných oknech, všechno doprovází množství fotografií a také několik videoukázek. Velmi názorné jsou trojrozměrné plánky s vyznačenými historickými objekty, které vám výrazně pomohou s orientací. CD-ROM existuje také v anglické a německé jazykové verzi. Není to námět na vhodný dárek přátelům z ciziny?







PRAHA – KRÁLOVSKÁ CESTA

Vyrobil: ArectuS Multimedia, Praha
Orientační cena: 500 Kč (česky), 990 Kč (anglicky a německy)

HRADY A ZÁMKY

Vydal: Melantrich, Praha
Poskytl: CFC Praha
Orientační cena: 950 Kč

ŠUMAVA

Vydal: Regionbase, Šumava
Orientační cena: 790 Kč





Hrady a zámky

Na našem trhu už existuje několik CD-ROM titulů s tematikou hradů. Ten, o kterém si budeme vyprávět, vydalo nakladatelství Melantrich v edici Krásy Čech a Moravy. Zájemce seznamuje s historií a současností dvou stovek významných českých a moravských hradů a zámků, které si vyberete podle mapy nebo podle abecedního seznamu. Pro jednotlivé pamětihodnosti jsou dostupné informace o jejich historii, přehledy jejich majitelů, zajímavosti a pověsti, které se k nim vážou. U některých objektů jsou uvedeni významní hosté, kteří je v minulosti navštívili. Mezi údaji ze současnosti najdete především kontaktní údaje, otevírací doby, ceny vstupného, názvy expozic a další užitečné informace. Textové údaje jednotlivých objektů jsou doplněny mnoha fotografiemi jak ze současnosti, tak z minulosti a fotografiemi významných exponátů. U šedesáti hradů a zámků je připojena krátká videoukázka – letecký pohled na příslušný objekt. Při spuštění programu si můžete zvolit, ve kterém jazyce si s vámi bude cédéčko povídat (česky, německy nebo anglicky).



Šumava – léto 1996



Hranice naší země sice neomývá žádné moře, ale přírodních krás tu rozhodně nemáme málo. Mezi naše nejzajímavější lokality patří Šumava se svou vcelku zachovalou přírodou. Proto zde každoročně tráví dovolenou tisíce rekreantů a mnozí z nich se rádi vracejí. Elektronický průvodce přináší mnoho zajímavých textových informací. Najdete v něm základní zeměpisné údaje, nejdůležitější historické události, kulturní památky Šumavy, informace o hospodářském vývoji, o přírodě (flóře i fauně). Autoři neopomněli ani Národní park Šumava, ani naučné stezky. Textové informace jsou doplněny fotografiemi přírodních scenerií, rostlin a živočichů, kteří zde žijí, mapkami zajímavých míst a dalšími zajímavostmi – například recepty místních specialit, životopisy spisovatelů, malířů a skladatelů, které krásná šumavská příroda inspirovala v jejich tvorbě. Nechybí ani informace, které k cestovnímu ruchu nutně patří – kontaktní údaje a nabídka ubytovacích a dalších služeb.





CD-ROM na prázdniny

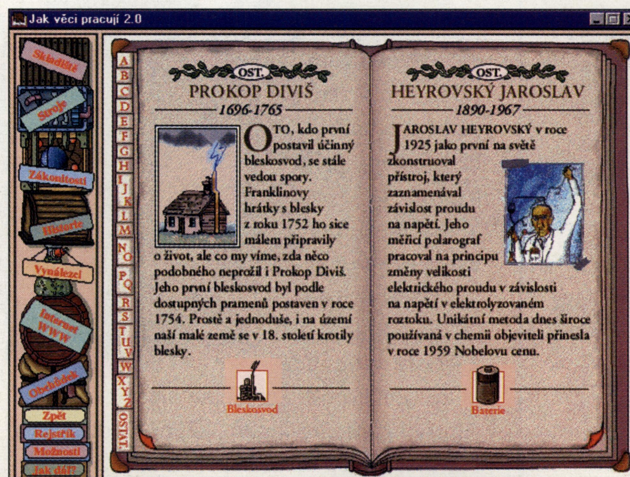
V minulém dílu jsme vám ukázali zajímavé pomocníky pro cestování – turistické průvodce. Letní čas však není naplněn jenom cestováním, ale občas kvůli nepřízni počasí také chvílemi „nudného" volna. I pro tyto oddechové chvíle vám můžeme nabídnout několik zajímavých CD-ROM titulů.

Jak věci pracují

V době, kdy trávíte se svými dětmi celé dny, na vás mnohem víc čekají nenadálé nástrahy nevinných dětských otázek – Tati, proč to letadlo nespadne? Mami, jak svítí světlo?



Babi, jak se dostane můj obrázek na fotografii? A desítky či stovky dalších dotazů denně. Někdy sami nevíte, jak ta či ona věc správně funguje, a ještě to máte vysvětlit malému tazateli. Uf. Díky firmě Dorling Kindersley, která vydala jedno z nejprodávanějších cédéček na světě, a firmě BSP, která ho přeložila



do češtiny, vám v těchto „těžkých" chvílích může pomoci CD-ROM Jak věci pracují.

S využitím multimediálních prvků přibližuje humorně i vážně svět vynálezů a vynálezců, principy práce strojů i základy vědních oborů. Průvodcem tímto světem je David Macaulay a jeho přítel – chlupáč mamut. Vysvětlení, která jednotlivé principy doprovázejí, jsou opravdu výmluvná a snadno pochopitelná. A s vaší pomocí jim budou určitě

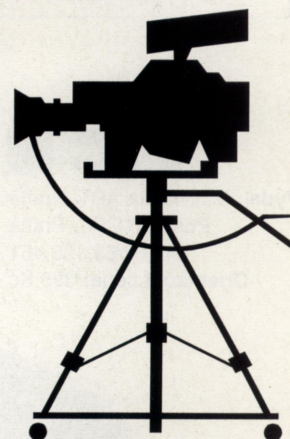


rozumět i ti malí špunti. Pro zvídavé je určena „kniha" o vynálezcích, do které překladatelé zařadili i nejznámější české novátory. Zajímavé srovnání jednotlivých vynálezů získáte po zobrazení časové osy – podle roků jejich vzniku. Určitě nezapomeňte navštívit „biograf U Mamuta", kde jsou pro vás připraveny dvě desítky krátkých filmů s „mamutí" tematikou – např. Jak ulovit mamuta nebo Mamutova paměť.



JAK VĚCI PRACUJÍ 2.0

Vydal: BSP, Praha
tel.: 02/6121 8070
Orientační cena: 1475 Kč



Díky interaktivnímu ovládání můžete snadno využít bohatou informační hodnotu tohoto CD (150 strojů a zařízení, 22 zákonitostí, 1000 ilustrací, 300 animací, stovky stránek textu, desítky minut zvukového doprovodu) a najít odpověď na stovky možných otázek. Určitě se nebudete nudit, ani když venku bude hodně nepříjemné počasí.



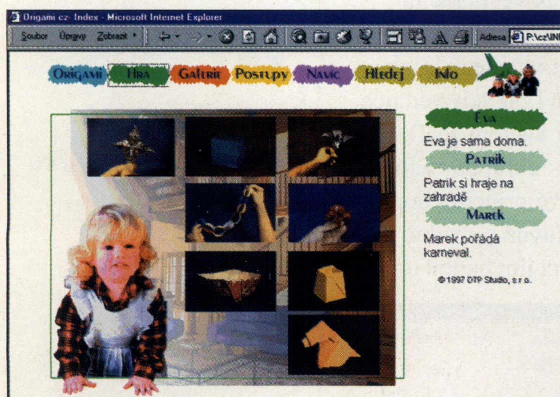


ORIGAMI
Vydal: DTP studio, Praha
Orientační cena: 475 Kč

Origami



Toto zajímavé cédéčko vám přiblíží prastaré japonské umění skládání papíru. Najdete zde informace o tom, co to vlastně origami je, zajímavosti z jeho historie i údaje ze současnosti (prezentované adresami origami-klubů). Tři průvodci – Eva, Patrik a Marek – vás naučí skládat 24 modelů předmětů. Výuka je to velmi názorná – postupně si promítáte jednotlivé fáze skládání, které jsou navíc doplněny o vysvětlující texty. Určitě si brzy sami složíte některý z jednoduchých modelů, ale jistě zvládnete i ty složitější.

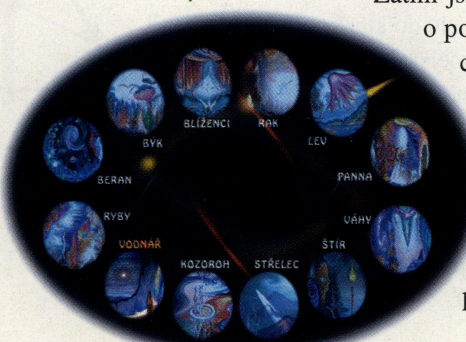


Na CD najdete také oddíl Galerie – jde o fotografie téměř stovky opravdu velmi krásných origami a tyto snímky vám mohou posloužit jako inspirace k vlastní tvorbě (není u nich totiž uveden postup skládání). Vzhledem k tomu, že je CD zpracováno ve čtyřech jazykových verzích (česky, slovensky, německy a anglicky), může sloužit i jako zajímavý doplněk při studiu cizích jazyků.

BAREVNÁ RELAXACE
Vydal: Multimedia ART, Praha
Poskytl: CFC, Praha
tel.: 02/69 193 451
Orientační cena: 395 Kč

Barevná relaxace

Zatím jsme si povídali jenom o počítačových CD, ale cédéčko Barevná relaxace není určeno pouze pro počítače, je to Extra CD. Znamená to, že ho můžete pouštět jak na svém počítači, kde funguje jako CD-ROM, ale také si ho můžete přehrávat ve svém audiopřehrávači, kde se chová jako klasické hudební CD. Tento CD-Extra kotouč vám nabízí 45 minut pěkné relaxační hudby (jako audio CD) a více než 45 minut multimediálních prezentací (počítačová grafika, video, animace, mluvené slovo, hudba a zajímavé texty), které vytvářejí příjemné prostředí pro vaši pohodu. Každý tu najde krátkou charakteristiku svého měsíčního znamení, spojenou s příslušnou hudební skladbou a uklidňujícím obrazem. Jistě zaujmou i doprovodné texty, které mají blízko k tematice astrologie.

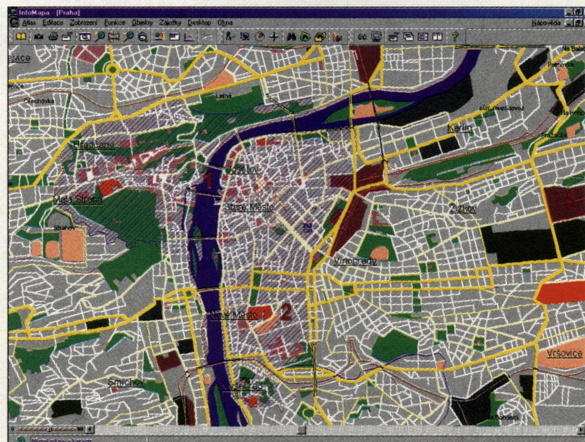




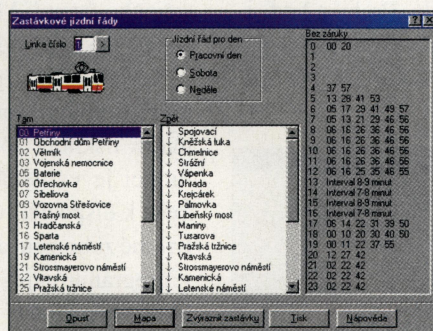


Prahou krok za krokem

Mezi „evergreeny“ českého softwarového trhu rozhodně patří textový editor T602 firmy Software602 a Mapa Prahy od firmy PJsoft. Ještě v „předwindowsovské“ éře znal tyto programy snad každý uživatel počítačů (a bohužel si je také mnohdy nelegálně kopíroval). Mapa Prahy pomáhala v orientaci obyvatelům i návštěvníkům našeho hlavního města. Nalezení požadované ulice nebo dalších údajů bylo dílem okamžiku. Pochopitelně že s nástupem Windows se objevily nové, především graficky lépe propracované verze těchto programů.

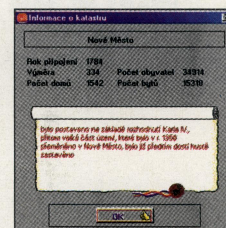


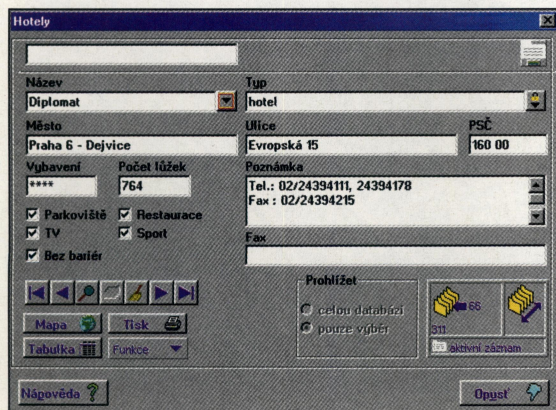
Pražská firma PJsoft je nejznámějším tuzemským producentem elektronických map a plánů měst. Její nabídka je opravdu značně široká a dnes už přesahuje hranice republiky. Produkt InfoMapa (nyní už verze 5.0) nabízí kromě mapy České republiky a plánů 255 (!) našich měst ještě mapy Slovenské republiky, Německa (+ 15 měst), Rakouska (+ 6 měst), Švýcarska (+ 5 měst) a Velké Británie (+ Londýn). Poslední novinkou je nová podoba známé klasické verze Mapy Prahy. Podívejme se nyní blíže na možnosti těchto programů.

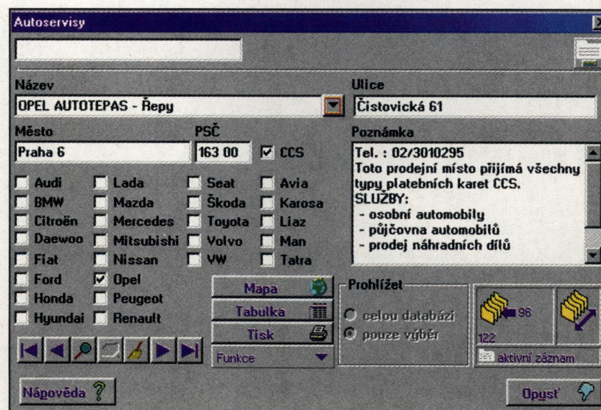


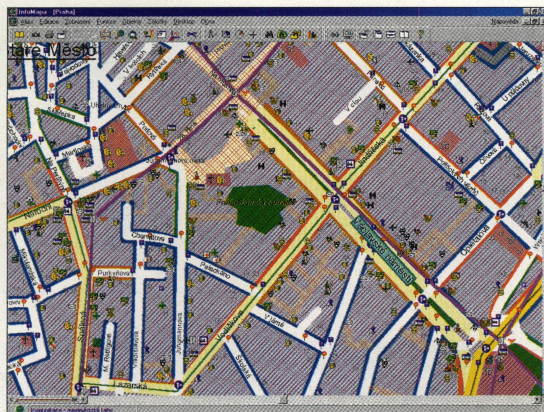
InfoMapa – Praha

Základní funkcí programu InfoMapa je pochopitelně zobrazení mapy (my si ukážeme ze všech map celého „atlasu“ jenom Prahu), kde jsou zakresleny všechny důležité objekty (ulice, nádraží, železnice, vodní plochy, parkoviště, pošty, banky apod. – celkem padesát typů objektů). Ke každému z nich jsou uvedena základní data – např. pro 311 hotelů jejich adresa, telefonní spojení, typ, počet lůžek, vybavení a nabízené služby. Mezi funkce, které ovládací program nabízí, patří posun po mapě, zvětšování a zmenšování měřítka (zobrazované plochy), měření vzdálenosti a azimutu a další. Nejvíce používanou funkcí je vyhledávání – hledat můžete podle typu a jména, např. ulice Fialková, hotel Diplomat. Vyhledávat však





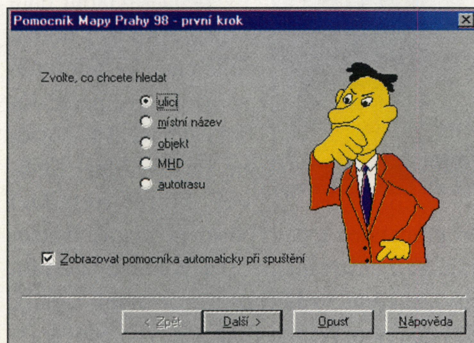




můžete také jinak – hledat nejbližší hotel, poštu, zdravotní pohotovost nebo vybraný typ objektů v definované ploše.

Další funkce a bohatá informační báze programu nabízí velmi užitečné služby – např. vyhledání domu podle popisného čísla nebo i neúplné adresy, vyhledání automobilového spojení mezi dvěma místy, zobrazení dopravního řešení křižovatek, vyhledání spojení MHD nebo zobrazení zastávkových jízdních řádů.

Zejména zájemci o turistické pamětihodnosti uvítají další CD-ROM, který je vhodným rozšířením tohoto produktu. Jmenuje se InfoFoto – kulturní památky Prahy a buď samostatně, nebo ve spojení s InfoMapou přibližuje slovem i obrazem téměř 500 historických pamětihodností.



Mapa Prahy 98

Přestože nová Mapa Prahy je určena pro systém Windows, je díky stejnému ovládání na první pohled velmi podobná svému „legendárnímu" předchůdci. Nová data vycházejí strukturou i obsahem z databází programu InfoMapa. Pokud jde o vzhled mapy, můžete si sami volit mezi jednoduchým, tzn. schematickým pohledem (podobně jako tomu bylo u původního programu), a tzv. ortofotomapou. Při této volbě jsou vlastní data kombinována s přesným leteckým snímkem



stejného území. Mapa tak získá na věrohodnosti a její vypovídací hodnota je určitě vyšší.

Stejně jako u předchozího programu se můžete pohybovat po mapě, měnit měřítko mapy, tisknout zobrazený výřez atd. Hlavní funkcí je vyhledávání. Pomocník, kterého máte k dispozici, vám určitě účinně pomůže. Kromě zobrazení a vyhledávání objektů si lze v programu např. najít spojení mezi dvěma libovolnými místy v Praze pomocí MHD nebo automobilem. Při vyhledávání jsou pochopitelně zohledněny také jednosměrné ulice.

Každý obyvatel i návštěvník Prahy má v těchto programech velmi účinné pomocníky.

INFOMAPA 5.0

Vydal: PJsoft Praha
tel.: 02/68 88 221
e-mail: pjsoft@maps.cz
Orientační cena: 7500 Kč
(modul Praha)

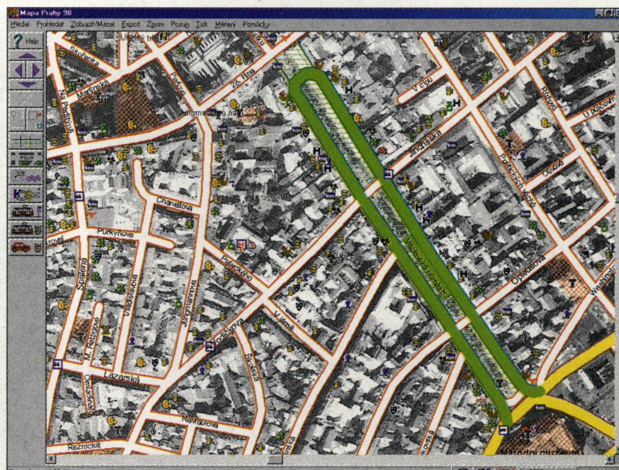
INFOFOTO 1.0

Vydal: PJsoft Praha
Orientační cena: 483 Kč

MAPA PRAHY 98

Vydal: PJsoft Praha
Orientační cena: 1799 Kč

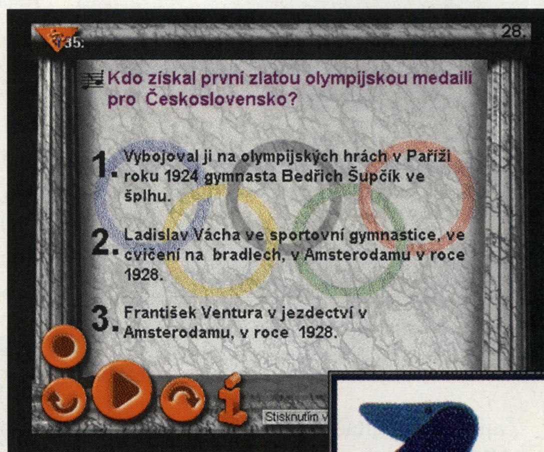






Sport

Sport patří k životu člověka stejně jako práce, kultura, zábava nebo odpočinek. Většina z nás se sportu sice věnuje spíše pasivně (u televize, při čtení novin apod.), ale v době volna se někdy více věnujeme pohybu aktivnímu. Oblast sportu neopomenuli ani tvůrci CD-ROM titulů. Kromě klasických encyklopedií se sportovní tematikou (na takovou encyklopedii však v českém vydání zatím čekáme marně) jsou tu i specializované tituly, z nichž dva vám dnes chceme představit.



Citius, Altius, Fortius

U příležitosti stého výročí novodobých OH vydala Eva Kubáňová ve spolupráci s agenturou Modré stránky titul na CD-ROM Olympijské hry dětem. Starověké olympijské hry, které byly pořádány po více než tisíc let, vám svým vyprávěním několika příběhů přiblíží Miroslav Doležal. Dozvíte se, co to byla ka-



lokagathia (jejím ideálem byl člověk zdatný, silný, dobrý a šlechetný), ekecheiria (božský olympijský mír), kdo to byl Milon (jeden z nejslavnějších olympijských vítězů), a jiné zajímavosti.

Další část této multimediální „knihy" je věnována Pierru de Coubertinovi a vzniku novodobých her. Dozvíte se, jaké jsou olympijské symboly, co je a také co není fair play, které maskoty doprovázely poslední hry. Nejvíce místa je věnováno nejúspěšnějším sportovcům, ale také zajímavým příběhům o nevšedních cestách za olympijskými úspěchy. Autorka nezapomněla ani na důležité statistické údaje, přehledy českých, slovenských, maďarských a amerických zlatých medailistů a další informace.


Waldi, XX. olympijské hry v Mnichově, 1972

Součástí cédéčka jsou alba fotografií, videoukázek a autogramů slavných sportovců. Můžete se také podívat na stručnou ukázku expozice Olympijského muzea v Lausanne.

A otázka nakonec – víte, jaké je heslo novodobých OH? „Rychleji, výše, silněji", nebo



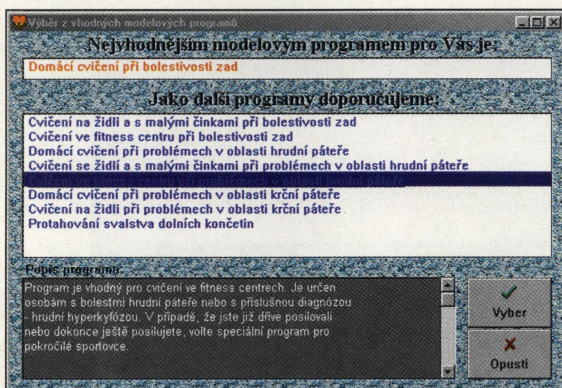
OLYMPIJSKÉ HRY DĚTEM

Vydal: Agentura Modré stránky a Eva Kubáňová
Orientační cena: 930 Kč
tel.: 02/474 53 75

„Není důležité zvítězit, ale zúčastnit se“? Že je vám to jasné? Nevadí, na CD na vás čeká dalších 71 otázek znalostního kvízu „Co víte (a nevíte) o olympijských hrách“.

Wellness Studio 96

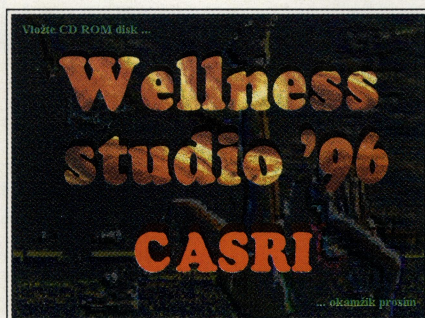
Tento titul je určen těm, kteří si chtějí zacvičit pro potěšení, zvýšení své fyzické kondice nebo pro snížení nadváhy.

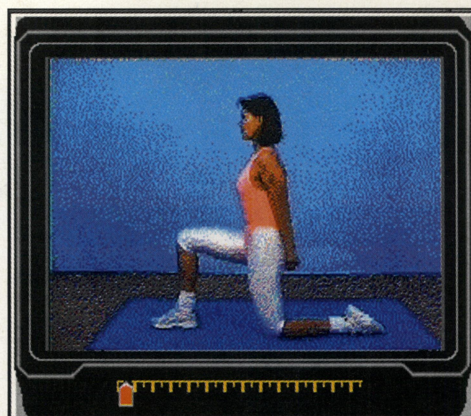


WELLNESS STUDIO 96

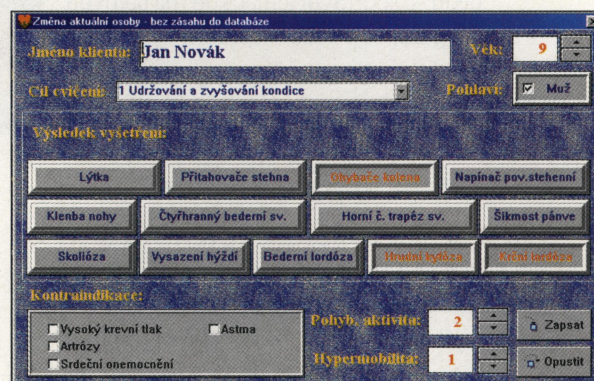
Vydal: CASRI Praha
Orientační cena: 890 Kč

Zajímavý počítačový program nabízí pro každého uživatele (jehož osobní údaje si velmi dobře pamatuje) optimální pohybový režim podle některého z osmi cílů pohybové aktivity. Program může využívat víc osob, přičemž pro každého si pamatuje všechny důležité údaje a možné volby. Režimy jsou připraveny jak pro začátečníky, tak pro ty, kdo cvičí pravidelně, pro zcela zdravé i pro ty, kteří mají nějaká zdravotní omezení. Další variantou nabízených cviků jsou cviky bez náčiní, s náčiním nebo cvičení na trenažérech. Vybraný cvičební program si můžete přehrát na obrazovce jako posloupnost jednotlivých cviků. Cvičitelky vám je nejen popíší a předvedou, ale také vysvětlí, které svaly budete procvičovat, a upozorní na případná úskalí jednotlivých cviků. Pro jednotlivé cviky je doporučen počet jejich opakování, rytmus provádění, intenzita zatížení, případně další parametry pro optimální cvičení.





Jednotlivé sestavy si můžete také vytisknout a vzít s sebou do tělocvičny, posilovny nebo prostě tam, kde budete cvičit.

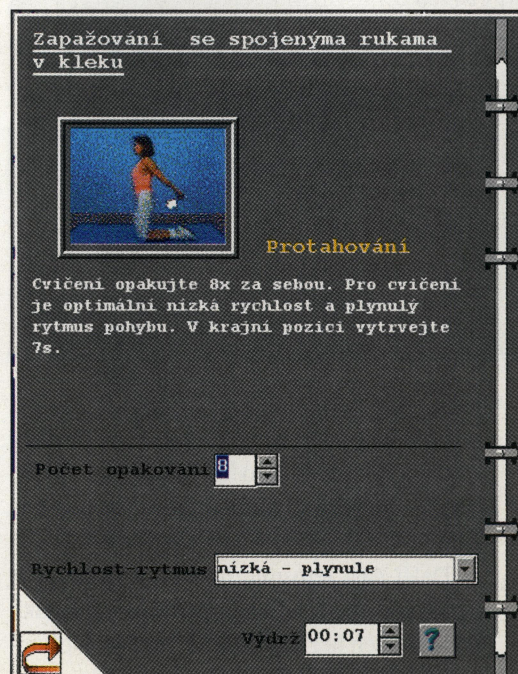


Relaxační cvičení by rozhodně neměli opomíjet především ti, kdo tráví dlouhé hodiny u počítače, a tento CD-ROM jim k vhodnému cvičení ukazuje cestu.

OPRAVA

Na straně 32 jsme uvedli chybné telefonní číslo společnosti CFC (Computer Fantasies Corporation, s. r. o.). Správné číslo je 02/67 19 34 51. Omlouváme se čtenářům i této firmě.



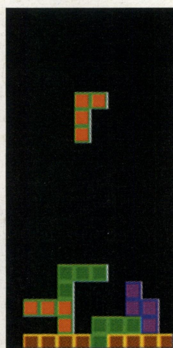


Logické hry



Jak už název napovídá, tyto hry provětrají hlavně vaše mozkové závity. Nebudete tedy muset dokazovat, kolikrát za vteřinu jste schopni kliknout myší. Velmi oblíbená je však i podskupina her nazývaných „logické rychlíky" – v nich se musíte správně rozhodovat pod neúprosným tlakem času, takže krom bystrého úsudku se vám budou často hodit i hbité ruce a chladná hlava. Logické hry jsou velmi rozšířeny i proto, že jejich náročnost na výkon počítače je minimální. Většinu z nich si zahrajete i na starších počítačích s procesorem 386. Tyto hry nelákají dokonalostí grafického provedení, ale tím, že nabízejí radost z vyřešení logického problému. Právě díky tomu tyto hry najdete snad na všech existujících systémech, včetně příručních a kapesních vydání elektronických hraček na baterie, opatřených černobílým displejem.

TETRIS



Hra geniální svojí jednoduchostí oslovila téměř všechny. I ti nejzavilejší odpůrci počítačů u této hry strávili spoustu hodin. Do obdélníkového prostoru (jakoby do studny) padají seshora různé dílky. Vždy po dopadu jednoho začne padat další. Pomocí kurzorových šipek můžete dílek posouvat do stran nebo jím otáčet. Dílky mají různé hranaté geometrické tvary, jako třeba čtverec, obdélník, „elko" a další. Dohromady jich ale není příliš, takže se hra nestává zbytečně složitou. Vy si jednotlivé kousky hezky skládáte tak, abyste vyplnili pokud možno celý prostor. Jakmile vytvoříte celou řadu bez mezer, řada zmizí a vám se připíšou body. Můžete se pokusit odmazat několik řad najednou – úmyslně necháváte volný prostor pro jeden dílek, kterým pak doplníte např. tři řady najednou. Skóre se při vícenásobném odmazání samozřejmě zvyšuje více, odstranění



čtyř řad jediným dílkem se nazývá právě „tetris". Zjednodušení, které se vyskytuje ve většině variant této hry, spočívá v tom, že někde na obrazovce vidíte dílek, který bude padat jako další v pořadí. Máte tedy o něco delší čas na rozmyšlenou, kam inkriminovanou součástku umístit. Po nasbírání určitého množství bodů se zvyšuje obtížnost hry. Je toho docíleno zvýšenou rychlostí padání dílků. Hra končí v okamžiku, kdy se kostičky vyšplhají k hornímu okraji a dotknou se ho. Další tedy už nemá možnost vypadnout do obrazovky. Vzniklo neuvěřitelné množství různých klonů a variací, existuje i Tetris 3D, kde do sebe, jak název napovídá, skládáte trojrozměrné objekty. Některé hry si vzaly za svou jen základní myšlenku tetrisu a obměnily ji po svém. Ve hře BAKU BAKU ANIMAL místo geometrických dílků padají čtverečky se symboly zvířat a jejich potravou. Přiřadíte-li zvíře k odpovídající potravě (té může být více než jen



HLAVOLAMY

Logické hry jsou počítačovou obdobou klasických hlavolamů.



jeden čtvereček), celá skupinka zmizí. Mnoho těchto her je uzpůsobeno pro společné hraní dvěma hráči na jediném počítači. Obrazovka je svisle rozdělena na polovinu a každý se snaží na své straně. V některých soubojích jde jen o vyšší počet docílených bodů, v jiných se hry obou hráčů prolínají. Příkladem může být hra BUST A MOVE. Vystřelujete různobarevné kuličky z dolního okraje obrazovky směrem vzhůru. Tam už visí shluk kuliček. Pokud se vám podaří spojit alespoň tři kuličky stejné barvy, spadnou dolů a zmizí i se vším, co bylo pod nimi přichyceno. To se vzápětí objeví u vašeho soupeře. Prohrává ten, u něhož se kuličky dotknou dolního okraje.

ARKANOID

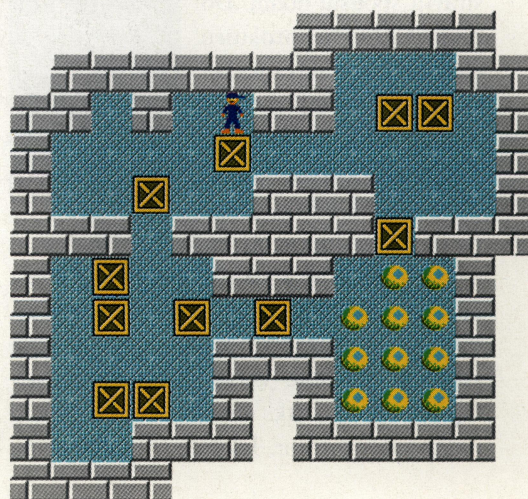
Jedna z nejstarších a nejzábavnějších her na počítači. Jednoduchý princip pochopí každý ihned. Pomocí kurzorových šipek ovládáte plošinku, která se pohybuje vodorovně po obrazovce. Někde v prostoru nad plošinkou je umístěna zeď složená z mnoha cihliček. Plošinkou odpalujete míček proti zdi. Ten svým nárazem vždy zničí cihlu a dle zákona o dopadu a odrazu pokračuje dál. Plošinkou mu zabraňujete v pádu mimo obrazovku a vracíte ho zpět proti zdi. Cílem hry je odstranit celou zeď. Hra má velké množství úrovní, ve kterých se objevují zdi různých tvarů. Některé z variant pracují i se speciálními cihličkami, ze kterých po zásahu vypadne bonus. Zasáhne-li vaši plošinku, může vám pomoci (plošinka se zvětší, může se pohybovat rychleji nebo do více směrů...), nebo vám naopak uškodí. Hra má opět mnoho variant a klonů. Mezi ty zajímavější patří BOLO: míček nesmí spadnout do děr rozmístěných po celé obrazovce a vy máte k dispozici plošinku různých tvarů, která se může pohybovat všemi směry.



SOKOBAN

Hra založená na principu bludiště, v němž jsou rozmístěny bedny, které musíte narovnat do určitého prostoru. Bednu utlačíte vždy jen jednu, takže musíte dávat velký pozor, abyste si ji nezasunuli do některého nepřístupného místa. Chodby bludiště jsou různě široké a všelijak se větví, takže se napřemýšlíte, než zjistíte, kudy a jak splnit daný úkol. Na podobném principu je založena podařená česká hra BOOVIE: vaším cílem je dopravit zlatou cihličku z jednoho místa na obrazovce na označenou plošinu na druhém konci. V cestě vám stojí všemožné překážky a kromě nich se v některých úrovních vyskytují také nepřátelé, kteří vám plnění nelehkého úkolu ještě ztrpčují. Jinou hrou vycházející ze základního principu bludiště a přesouvání předmětů je hra FILLETS. Dvě rybky se musí vymotat z bludiště napěchovaného překážejícími předměty, které mohou přesouvat podle velmi striktních pravidel. K vyřešení čeká sedmdesát místností se vzrůstající obtížností. Fillets jsou další hodně podařenou českou hrou.





Kolik jazyků znáš...

...tolikrát jsi člověkem. Určitě toto pořekadlo znáte. Ale jak je to potom s počítači, které znají více řečí? A nejenže znají, ony vám mohou také pomoci při jejich učení. Zajímavých jazykových CD-ROM je na našem trhu více a určitě mají své příznivce.

LANGMaster

Tato ediční řada titulů CD-ROM je určena k výuce anglického jazyka a rozhodně



patří mezi to nejlepší, co na našem (a nejen našem) trhu existuje. Dokazují to mnohá ocenění a úspěchy, a to i v mezinárodním měřítku. Základním titulem třináctidílné edice je slovník Collins COBUILD Student's Dictionary. Jde o rozsáhlý (283 tisíc slov, 40 tisíc výkladů a 30 tisíc příkladů – celkem 50! hodin zvukových ukázek) a o dosud jediný kompletně ozvučený anglický výkladový slovník na světě (namluveno rodilými mluvčími).

Další cédéčka – vlastně jednotlivé kurzy – jsou určeny pro různé úrovně znalostí (začátečníci, mírně a středně pokročilí) uživatelů.



Každá „učebnice" má dvě formy: klasickou, tzn. tištěnou (to proto, abyste si ji mohli číst také bez počítače), a hlavně tu elektronickou. Ta pochopitelně nabízí mnohem více užitné hodnoty než tištěná. Můžete si v ní také listovat, ale navíc ji můžete nechat promlouvat (profesionálně čtený text) a případná neznámá slovíčka si dát vysvětlit od spolupracujícího slovníku. Ke každé kapitole je připraven také krátký „filmový" příběh, který do výuky zapojuje i obrazové vnímání. Různé formy cvičení vám umožní ověřit si, zda jste textu a ději porozuměli. Pro kontrolu, zda je vaše výslovnost správná, si můžete namluvit text do počítače a porovnávat si ho s profesionální verzí.

Zmínku si zaslouží také použití metody RE-WISE ke zvýšení efektivity vašeho uče-

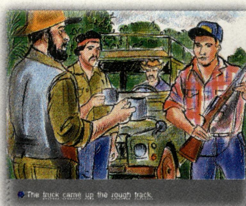
LANGMASTER

Vydal: Dr.LANG group
Poskytl: CD-ROM Centrum
Orientační cena: slovník 3990 Kč, kurz 790 Kč, Millenium line (13x CD + 1x DVD) 7990 Kč
Tel.: 02/474 53 75
info@stranky.cz













ní. Pro každého uživatele se vede samostatný uživatelský slovníček, ve kterém jsou zaznamenána slovíčka a fráze, jež vám činí potíže. Vhodnými intervaly opakování se výrazně zvyšuje efektivita učení. Na to, zda vše probíhá v pořádku, dohlíží sám Dr. Lang a v případě potíží poradí, jak dál.

Ozvučený slovník vyšel kromě CD-ROM také jako dosud jediný výukový titul na



DVD-ROM. Jde o nově nastupující technologii distribuce elektronických dat, která na jednom stříbrném kotouči stejně velkém jako CD nabízí prostor pro data jako 28 cédéček.

Mach a Šebestová – hodiny angličtiny v třetí bé

Další výukové CD je určeno především těm nejmenším. Pokud si chcete šest příběhů známých postaviček Macha, Šebestové, jejich spolužáků Horáčka, Kropáčka a Pažouta, paní Kadrnožkové a Cibulkové a mnoha dalších jenom poslechnout (vypráví Petr Nárožný), stačí vám k tomu obyčejný audio-

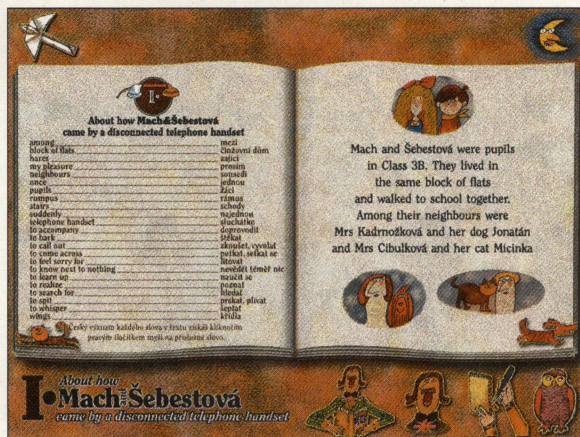


přehrávač (jako na hudební tituly) a 45 minut volného času. Toto „české" vyprávění pochopitelně funguje i v počítačovém prostředí.

Hlavní úlohou tohoto kombinovaného cédéčka je však výuka angličtiny. K tomu je připraveno 12 příběhů; můžete si zde zobrazit anglický text, kde je na úvod každého příběhu uveden slovníček neznámých pojmů. Textem si buď můžete listovat jako



v klasické knize, nebo si jednotlivé příběhy můžete nechat vyprávět rodilým mluvčím. Přitom se barevně podbarvuje právě to slovo, které slyšíte (technologie karaoke). Můžete si také buď poslechnout pouze jednotlivá slova (poklepáním levým tlačítkem myši),



nebo si zobrazit jejich český překlad (pravé tlačítko myši).

Celá „kniha" je bohatě ilustrována Adolfem Bornem. Ovládání programu je natolik snadné, že ho bez potíží zvládnou i ti nejmenší uživatelé počítačů. Aby se děti mohly také trochu rozptýlit, mohou si jednotlivé obrázky překopírovat do prostředí malířského programu a upravit si je podle svých představ.



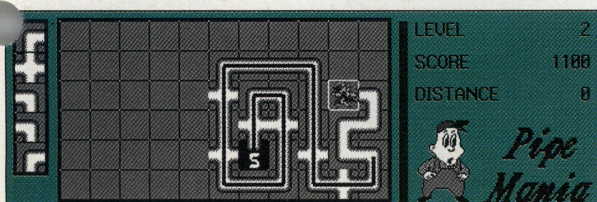
MACH A ŠEBESTOVÁ

Vydal: Silcom Opava a První multimediální Praha
Poskytl: CFC Praha
Orientační cena: 695 Kč
Tel: 02/6719 3451
info@cfc.cz

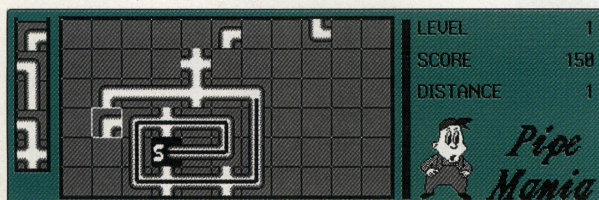
Hlavolamy v počítači

Pipemania

Jeden z velmi oblíbených typů logických rychlíků. Na obrazovce budujete potrubí z dílů, vždy, když jeden položíte, objeví se další, jinak tvarovaný. Díly na sebe napojujete a snažíte se vytvořit potrubí o co největší délce. Problém je, že díly jsou vám nabízeny



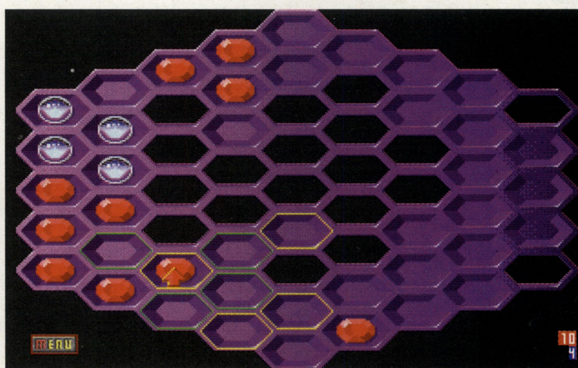
v náhodném sledu a ne vždycky se vám zrovna ten který dílek hodí. Ale času není nazbyt. Chvíli poté, co začnete budovat svoje dílo, se do potrubí začne napouštět kapalina, která z něj nesmí po určitý časový limit vytéct. V praxi to vypadá tak, že vy zběsile přikládáte dílek za dílkem a kapalina vás postupně dohání, vy se jen modlíte, aby časový limit vypršel dříve, než vás definitivně dostihne. Hra má opět mnoho



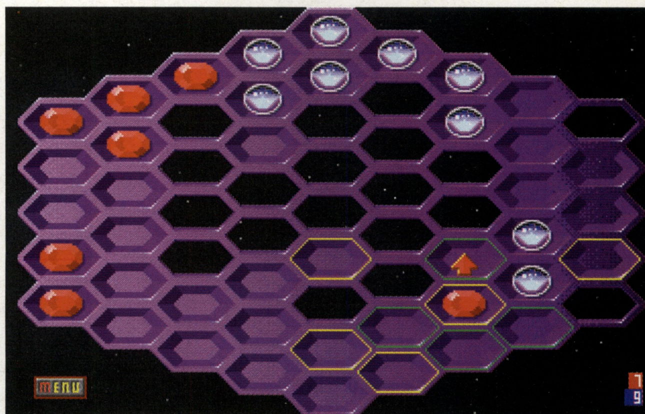
úrovní, ve kterých se postupně zvyšuje obtížnost. Jiné varianty vám na začátku nabídnou začáteční a koncový díl potrubí. Ty jsou většinou umístěny v opačných rozích obrazovky. Máte k dispozici několik tvarů dílů a sami si vybíráte, ze kterých postupně spojíte začátek a konec potrubí. Cestu přes obrazovku vám komplikují různé překážky, kterým se musíte samozřejmě vyhýbat, takže cesta k cíli není tak snadná. Potrubí musíte tentokrát postavit celé dříve, než se do něj vůbec něco začne napouštět.

Hexxagon

Herní deska je rozdělena do polí, jež mají tvar šestiúhelníků. Vzdáleně by to mohlo připomínat včelí plást s několika komůrkami. Na začátku máte k dispozici dva (možný je i jiný počet) hrací šestiúhelníkové kameny umístěné na herním plánu. Protivník začíná se stej-

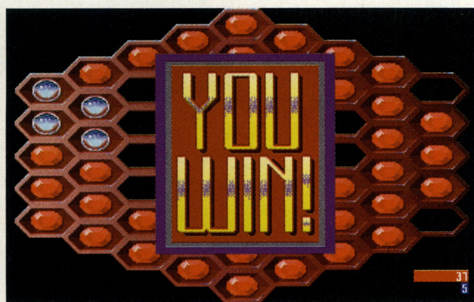


ným počtem jako vy, barva jeho kamenů je však odlišná. Hra končí v okamžiku, kdy jsou všechna herní pole zaplněna kameny a už nelze nikam položit žádný další kousek. Vítězí samozřejmě ten hráč, který má po skončení hry více kamenů svojí barvy umístěných na ploše. Pravidla jsou velmi jednoduchá. Každý hráč táhne jedním ze svých kamenů, po něm hraje soupeř a tak se střídají až do konce. Kamenem můžete táhnout dvěma způsoby. Buď ho umístíte do sousedícího pole (pokud nejste na kraji, je to šest sousedních políček), nebo ho položíte ob jedno pole od výchozí polohy. Pokud ho položíte ob jedno pole, kámen se do nové pozice přemístí a z původního místa zmizí. Pokud ho ale hodláte přesunout do některého

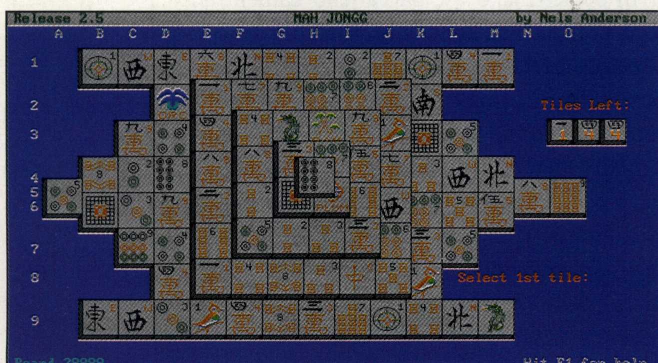


TIP

Při těchto hrách si můžete „procvičit mozek“ stejně jako při luštění hlavolamů a rébusů.



ze sousedících polí, kámen na svém místě zůstane a do vámi označeného pole přibude nový. Tímto způsobem své kameny můžete rozmnožovat. Počítač vám při označení kamene nabízí, do kterých polí s ním můžete skočit nebo do kterých polí ho můžete zkopírovat. Jakmile se kámen objeví v poli, které sousedí s polem obsahujícím protivníkův kámen, ten změní barvu na vaši. Pokud byste tedy skočili doprostřed skupiny, veškeré okolí se přemění do vašich barev. Kameny mohou měnit barvu tam a zpátky neomezeněkrát, podle toho, jak se v jejich okolí objevují vaše či soupeřovy kameny. Hra se může lišit podle tvaru hrací desky, některá z šestiúhelníkových polí uvnitř desky jsou třeba vynechána. Nastavit můžete úroveň umělé inteligence svého protihráče představovaného počítačem – od hlupáka, kterého zneškodníte třemi tahy, až po „superpočítač“. Kromě umělé inteligence můžete vyzvat k souboji i druhého člověka – lze hrát ve dvou lidech na jednom počítači.

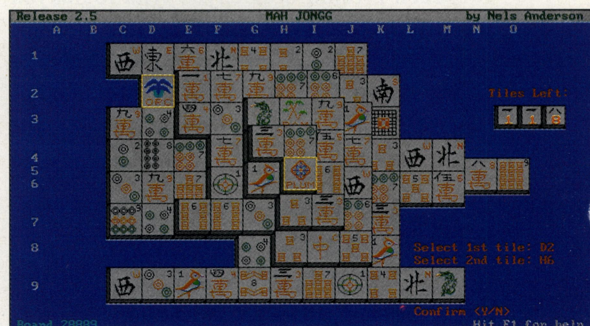


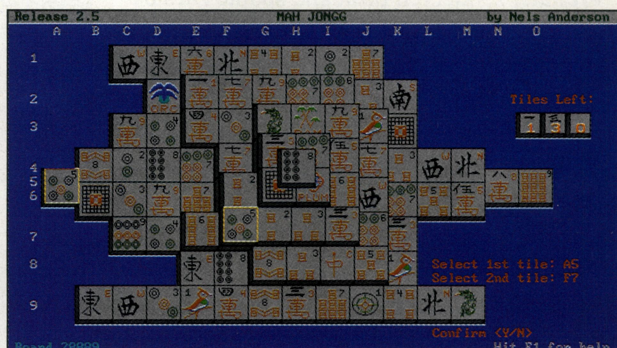
OBTÍŽNOST

U většiny her lze nastavit obtížnost. Pokud nechcete stále prohrávat, nastavte si alespoň zpočátku menší obtížnost.

Mahjong

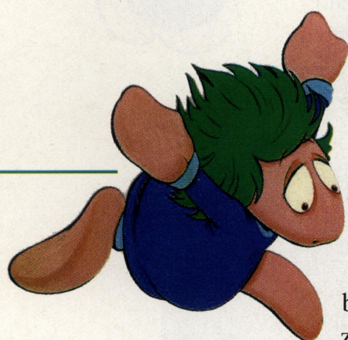
Klasická japonská stolní hra. Na první pohled vás možná odradí svou zdánlivou složitostí, ale opak je pravdou. Pravidla, ovládání i cíl jsou velmi prosté. Později ale zjistíte, že za touto zdánlivě jednoduchou hrou se skrývají hodiny přemýšlení nad správnou taktikou. Hra by se dala vzdáleně přirovnat k jisté formě domina, ale opravdu jen vzdáleně. Na začátku hry před sebou vidíte pyramidu složenou z kamenů na horní straně popsaných různými symboly. Pyramida může nabývat všemožných tvarů, ale v zásadě je to stavba se širokou základnou, která se zužuje a na vrcholu je zakončena jediným hracím kamenem. Vaším cílem je rozebrat pyramidu tak, aby nezbyl ani jediný kámen. To se děje tak, že hledáte dvojice kamenů se stejným symbolem a ty odstraňujete. Tím se vám odkrývají další a další a vy můžete postupovat dál. Pokud chcete kámen odstranit, musí splňovat dvě podmínky: nesmí být shora zatížen jiným kamenem ani částečně a alespoň jedna z jeho bočních stran (levá nebo pravá, to je jedno) musí být volná, jinými slovy, kámen musí být na kraji. Po označení kamenů odpovídajících svou kresbou daná dvojice zmizí. Každý symbol zobrazený na kamenu se v pyramidě vyskytuje celkem čtyřikrát. Musíte tedy zjistit, které dva ze čtveřice můžete spolu odstranit, abyste si v pozdější fázi nezablokovali další postup. Některé čtveřice jsou speciální (např. symboly jaro, léto, podzim, zima), ale fungují stejně jako ostatní. To znamená, že jaro můžete odstranit s létem, podzimem nebo zimou. Jestliže se nemýlím, všechny pyramidy jsou vyřešitelné, takže pokud se vám v průběhu objeví hláška „žádné další dvojice“, někde jste udělali chybu. Hra nabízí možnost vracet jednotlivé kroky zpět a vracet dvojice postupně zpátky, takže se vám to nakonec může povést a můžete dosáhnout vítězného konce.







LEMMINGS



Předcházející hry, které jsme vám představili, byly především logické, ale zábavy jste si při nich příliš neužili. Naštěstí existují hry, při nichž se kromě namáhání „mozkových závitů" i pobavíte. Jednou z těchto her jsou i Lemmings, což je zároveň jméno hlavních hrdinů této hry.

Záchrana hordy těchto pochodujících bytostí je ve vašich rukou. Princip této staré populární hry je velmi jednoduchý. Vaším úkolem je dopravit určitý počet lemmingů do bezpečí jejich domova. V praxi to vypadá tak, že na jednom konci obrazovky (většinou je



Obrazovka s mapou, v níž si můžete vybírat prostředí, kterým budete lemmingy provádět.

to nahoře) se otevře propadlo, ze kterého se začnou sypat lemmingové. Na jiném místě (většinou co nejdál) stojí domeček, do něhož musíte dopravit určené množství vysypaných postaviček. Problém je, že po cestě je roztroušeno mnoho nástrah, překážek, pastí a jiných problémů. Navíc lemmingové jsou nemyslící tvorové, kteří v klidu napochodují do propasti bez jediného slůvka protestu. Pokud dojdou k překážce, kterou nejsou schopni překonat, otočí se o 180 stupňů a vracejí se zpět. Jestliže se dostanou mezi dvě vysoké zdi, bez



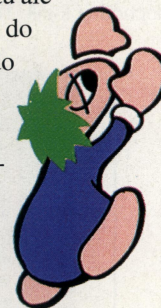


Úvodní obrazovka hry s hlavní nabídkou.



Oblíbená hra Lemmings ve verzi pro Windows 95.

pomoci budou pochodovat sem a tam až do skončení časového limitu. Naštěstí je tu ale něco, co jim pomůže dostat se včas do bezpečí svého domku. Jste to vy, kdo pomocí myši přiděluje jednotlivým lemmingům různé úkoly (či spíše povolání), a tak pomalu, ale jistě vytváříte cestu do bezpečí. Obrazovka je rozdělena na několik částí. Největší část pochopitelně zabírá bludiště, kterým se snažíte provést lemmingy k cíli. Ve spodní a boční části obrazovky se pak nacházejí další prvky ne-





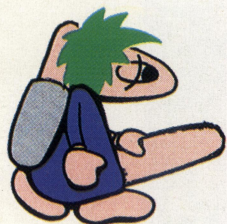
Lemmingové na pláži.







zbytné k ovládání hry. Další důležité informace, které vidíte stále zobrazeny, jsou celkový počet lemmingů, počet zachráněných a neúprosně ubíhající čas. Na začátku každé úrovně totiž vždy dostanete úkol, kolik z celkového počtu lemmingů musíte zachránit a v jakém časovém limitu. Kromě logického uvažování tedy musíte i rychle a přesně pracovat s myší. Nejdůležitějším ovládacím prvkem je panel s výběrem dostupných povolání. Tato povolání můžete přiřadit jednotlivým lemmingům a ti vám pomohou vytvořit cestu k cíli pro ostatní. Pro lepší představu to jsou např. *Builder* – staví schody směrem vzhůru (má jich omezený počet), *Digger* – prokopává se kolmo dolů,





Poslední lemmingové pochodují k cíli. Ten je vždy označen praporkem.



Výborně! Zachránili jste všech 60 lemmingů. Můžete postoupit na další úroveň.

Blocker – nepustí přes sebe žádného lemminga, funguje stejně jako zeď. Pokud ukážete na obyčejného lemminga, objeví se nápis walker – tedy chodec. Chcete-li změnit lemminga z chodce na vykonávače nějakého úkolu, kliknete na panelu na požadované povolání a pak najedete kurzorem myši na vybraného tvorečka. Kurzor se promění v zaměřovací kříž, a pokud kliknete, z chodce se rázem stane něco jiného. V každé úrovni máte na výběr několik různých povolání, všechna v omezeném množství.



Znamená to, že pokud byste měli k dispozici třeba neomezený počet kopáčů kolmo dolů, úroveň byste zvládli hladce. Ve skutečnosti máte ale jen jednoho plus několik jiných povolání. Musíte tedy vymyslet jinou taktiku, použít ostatní povolání a jejich pomocí zdárně splnit úkol. To všechno se děje pod tlakem času, neboť i když vymyslíte, jak dostat lemmingy do domečku, a oni to nestihnou v požadovaném počtu včas, máte smůlu a musíte to zkusit znovu. Naštěstí si hru můžete zastavit a v klidu si promyslet další kroky. Pak už stačí jen jistá ruka na myši a úkol jistě zdárně splníte. Lemmings jsou jednou z her, při nichž se velmi zábavnou formou naučíte ovládat precizně myš. Postavičky lemmingů jsou totiž poměrně titěrné a trefit toho správného lemminga v pravý okamžik vyžaduje trochu cviku.







Hola, hola, škola volá!

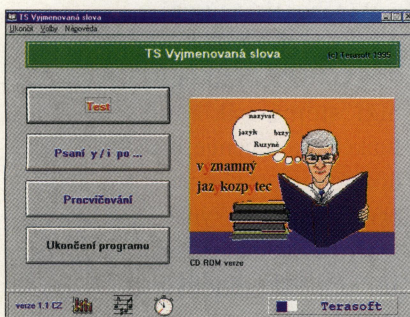
Krásný, ale pro mnohé krátký čas letních prázdnin patří opět minulosti a pro školáky začíná čas učení – mučení. A aby to mučení bylo aspoň o trochu zábavnější, povíme si dnes o několika výukových programech.

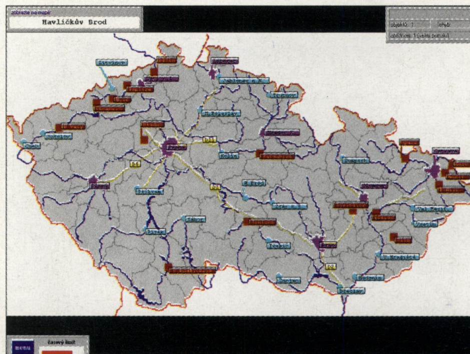
Terasoft a jeho sada výukových programů

Nejvíce výukových programů, především pro základní a střední školy, pochází z tvůrčí dílny hořovické firmy Terasoft. Její současná nabídka zahrnuje programy pro český jazyk (I a II), matematiku (pro 1. a 2. stupeň ZŠ), zeměpis (ČR, svět, Evropa, Asie, Amerika, Afrika a Austrálie), chemii, biologii člověka a zoologii. Ovládání všech programů je sice jednoduché, ale na dnešní dobu už přece jen trochu zastaralé. Není to ale na závadu, spíš naopak – umožňuje to využívat programy i těm, kteří mají před počítači určitý ostych.

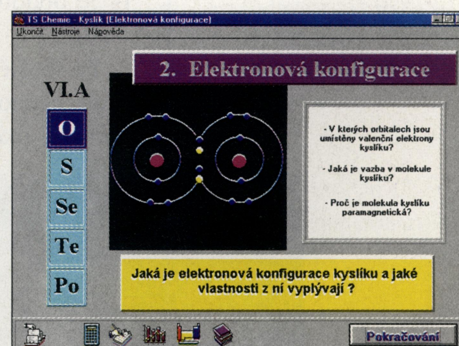








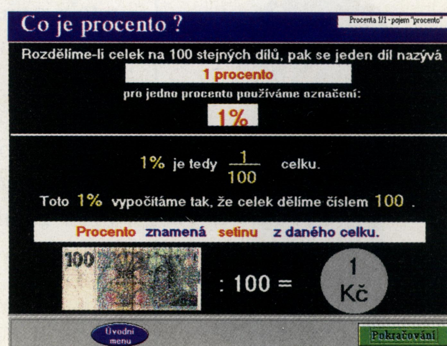
Každý předmět je sice jiný a vyžaduje trochu odlišný způsob sdělování a ověřování znalostí, ale rozdíly nejsou zas tak zásadní. Kromě textu je při objasňování jednotlivých témat bohatě využito grafických nástrojů – schémat, obrázků, map, fotografií apod. Při ověřování znalostí se obvykle využívá metoda „přiřazování“, kdy uživatel vybírá k jednotlivým objektům správné pojmenování z nabídnutého seznamu (tedy s určitou nápovědou). V jiných případech se vědomosti ověřují formou testu, kdy na položenou otázku je připraveno několik odpovědí a je potřeba vybrat tu správnou.



Informační rozsah všech programů je značný, a proto jejich zvládnutí není otázkou několika, ale desítek hodin. Prostě jako ve škole. Některé z programů se vyznačují zajímavou funkcí, a sice možností vyřadit uživatelem definovanou část problémových okruhů a procesu procvičování i testování. Tento přístup umožňuje využívat programy opravdu pro velmi široký okruh zájemců (přesně podle požadovaného stupně poznání).

O oblíbenosti výukových programů firmy Terasoft hovoří skutečnost, že je oficiálně používá 2000 škol.

TERASOFT – VÝUKOVÉ PROGRAMY
Vydal: Terasoft Hořovice
Orientační cena:
CD komplet 1500 Kč,
jednotlivé moduly 600 Kč



ZEBRA - VÝUKOVÁ CD
Vydal: Zebra systém Ostrava
Orientační cena:
Fyzika 795 Kč
Chemie 495 Kč

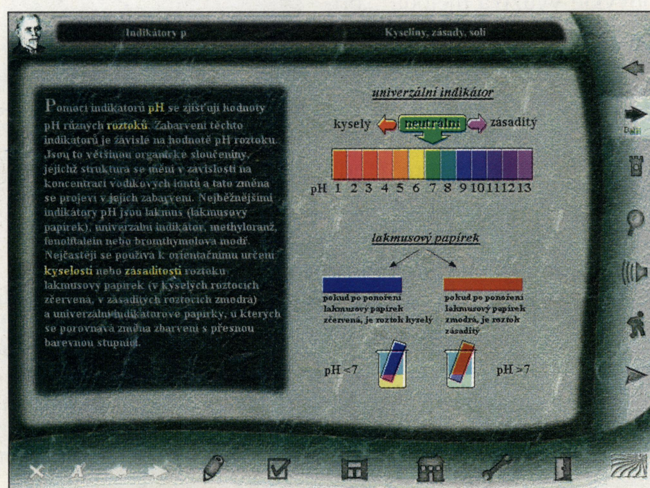
Zebra, to je také fyzika a chemie

Slyšíte-li slovo zebra, obvykle si představíte krásné cizokrajné „pruhované zvíře“, které u nás můžete vidět jenom v zoologických zahradách. Díky aktivitám ostravské firmy Zebra systém si tuto představu můžete rozšířit ještě o tvůrce zajímavých titulů CD-ROM. Dnes stručně představíme dvě výuková cédéčka - Fyziku a Chemii I. Programy jsou

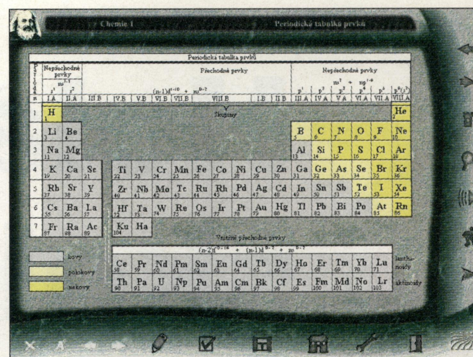


určeny pro druhý stupeň základních škol a pro střední školy. Způsob práce s oběma produkty je obdobný, liší se pochopitelně jejich obsah.

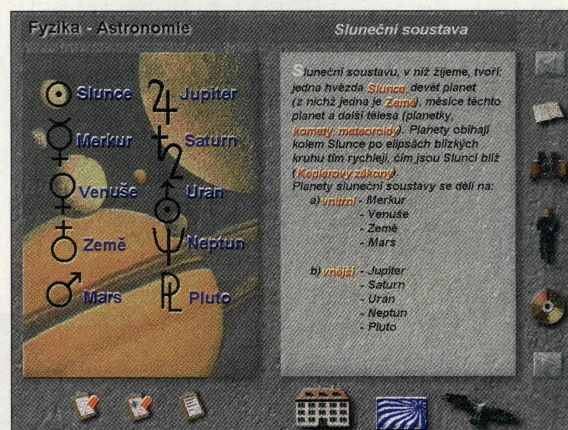
Po spuštění CD Chemie se zobrazí dům – škola. Jednotlivé kapitoly jsou ukryty za zavřenými okenicemi a po jejich otevření se



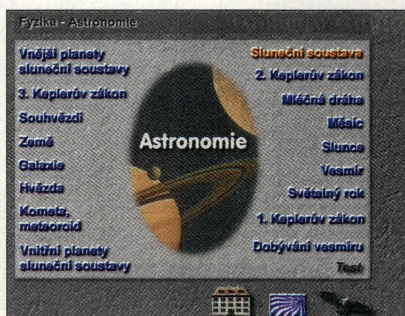
aktivuje příslušná kapitola (např. Periodická tabulka prvků, Stavba chemických sloučenin, Chemické vzorce a názvosloví, Chemické reakce). V úvodu každé kapitoly je představena jedna z významných osobností, které se o rozvoj příslušného tématu zasloužily. Potom program nabídne podrobný obsah jednotlivých kapitol a vy si už můžete zvolit výklad té



části, kterou třeba právě probíráte ve škole. Text je doplněn schematickými obrázky a hypertextovými odkazy na další podrobnější informace, případně také krátkými animacemi, které slouží k bližšímu objasnění probíraného problému. Touto kombinací forem se docílí úplnějšího popisu problému a také snadnějšího zapamatování důležitých vědomostí. Některým uživatelům může k lepšímu zapamatování pomoci poslech základních textů jednotlivých kapitol.



Pokud nevíte, ve které kapitole hledat nějaký pojem, může vám posloužit funkce jednoduchého vyhledávání. Program nabízí také další pomocné funkce: Historie (pamatuje si, která témata jste procházeli), Poznámky (pro zápis vlastních poznatků) a Nastavení (aktivace některých parametrů). Samostatnou pozornost si zaslouží část Testy, která prověří, zda vaše znalosti jsou už dostatečné, nebo zda je potřeba ještě pilně cvičit. Systém navíc nabízí program Z tester, který umožňuje zkoušet více žáků, pamatuje si výsledky jejich testů a dokladuje tak úspěšnost (nebo také neúspěšnost) výuky.



CD-ROM Fyzika nabízí stejné základní funkce jako Chemie, ale díky tomu, že vyšel jako první z této řady výukových CD, nenabízí tak širokou řadu doplňkových funkcí.





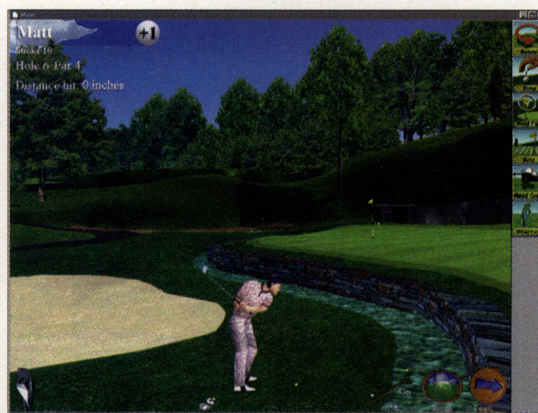
Golf

Kdo by neznal tento sport gentlemanů, pokud ne z vlastních zkušeností, tak alespoň zprostředkovaně z televizních přijímačů? Elegantně odění pánové se procházejí po loukách pokrytých nádherným trávníčkem, který je jen občas přerušen malebným jezírkem, skupinkou stromů či pískovou plochou. Občas se zastaví, aby vytáhli hůl z pouzdra na kolečkách, které za nimi veze jejich přičinlivý pomocník. Tou holí pak několik minut provádějí různé úkony, po nichž následuje odpálení míčku do dáli. Tak takhle nějak může vypadat golf z pohledu laika. Pokud chcete tento sport poznat poněkud lépe, máte dvě možnosti. Tou první je stát se členem některého z renomovaných golfových klubů. To ovšem není varianta, které by mohl využít každý. Druhá možnost je dostupná všem majitelům osobních počítačů. Protože počítačové hry se sportovní tematikou patří



mezi nejprodávanější, nemůže mezi sportovními simulacemi chybět ani golf.

Nejprve několik obecnějších informací o golfu. Nacházíte se na hřišti s určitým počtem jamek, do nichž musíte míček postupně zahrát. Každá jamka má stanoveno, na jaký počet úderů má být míček do ní dopraven – to je takzvaný **par**. Pokud se vám podaří zahrát míček do jamky na menší počet úderů, než je stanoveno, získáváte minusové body. Skončí-li tedy někdo s výsledkem „sedm pod par", znamená to, že k zahrání míčků do všech jamek potřeboval o sedm úderů méně, než je stanoveno. Další termíny, o kterých byste při golfu měli vědět, co znamenají, jsou: **tee** –



místo, odkud začínáte první odpal na jamku; **green** – okolí jamky s nejjemnějším trávníčkem, kde už můžete používat jedinou hůl – **putter**. Názvy dalších holí asi nemá cenu příliš rozebírat, jsou označeny číslem – jsou z různých materiálů – dřevo (wood) nebo kov (iron) – a každá z nich se hodí pro různé situace. Pokud si ve hře nastavíte obtížnost začátečník, ke každému úderu vám počítač automaticky vybere nejvhodnější hůl. U golfových simulací se můžete setkat v zásadě se dvěma typy ovládání. Obojí je zajišťováno pomocí myši.

Starší a rozšířenější ovládání prověří vaši jistotu při klikání. Úder vypadá asi takhle: na obrazovce vidíte barevné mezikruží. Kliknete poprvé a čekáte, až úder dosáhne požadované síly (napodobujete nápřah). Kliknete podruhé a ryska se



začne vracet zpět k počátečnímu bodu. Pokud druhé kliknutí nestihnete nebo úmyslně vynecháte, počítejte s tím, že síla úderu bude maximální. V okamžiku, kdy je ryska přesně na nule, kliknete potřetí. Pokud kliknete příliš brzy nebo příliš pozdě, je to totéž, jako byste udělili míčku faleš. Takže se pak jen s hrůzou díváte, kam se míček stáčí. Jsou však situace, kdy tohoto jevu můžete využít ve svůj





prospěch. Například lze falše s úspěchem použít, pokud chcete eliminovat sílu bočního větru nebo pokud se snažíte obstřelit překážku ve směru na jamku (třeba strom).

Druhá varianta ovládání je poněkud složitější, pokud jde o natrénování. Ale po zvládnutí této techniky si budete připadat skoro jako na opravdovém golfovém hřišti. Ovládání spočívá v tom, že pohybem myši po stole či podložce simulujete práci s golfovou holí. Přitahujete myš k sobě a vidíte, jak se golfista na obrazovce napřahuje, pohybem myši do stran se otáčí i postava. Pohyb myši vpřed znamená odpal.



Musíme vás upozornit, že naučit se přímý úder bez jakékoliv falše dá docela dost práce. Ale výsledný zážitek je mnohem realističtější než prosté klikání spojené se sledováním grafu. Ve většině golfů si můžete nastavit kromě úrovně vlastních schopností i spoustu dalších detailů – počasí, převládající směr i sílu větru, počet soupeřů, a dokonce i barvu svého sportovního úboru. Počet kamer, a tudíž počet úhlů pohledu, je zastoupen v golfech ve velkém množství a každý svůj úder si můžete prohlédnout opakovaně z pohledu kterékoliv kamery, která je k dispozici. Namátkou je to třeba kamera pohybující se zároveň s míčkem nebo kamera umístěná v jamce a sledující přiblížení míčku k cíli. Na obrazovce v hlavním okně vidíte postavičku golfového hráče a v dálce jamku označenou praporkem (někdy je schovaná nebo je tak daleko, že ji ani nevidíte). Dále vidíte mapku jamky, do níž se chcete strefit, a další údaje – číslo jamky a její par, svůj počet úderů a celkové skóre, používa-



nou hůl a sílu a směr větru. V okamžiku, kdy se dostanete do blízkosti jamky, můžete začít studovat povrch do nejmenších detailů – všechny hrbolky a náklony. Podle toho, na kolik úderů zahrajete míček do jamky, ozve se buď frenetický jásot, nebo vlažný potlesk (nebo hrobové ticho, neboť už všichni odešli).

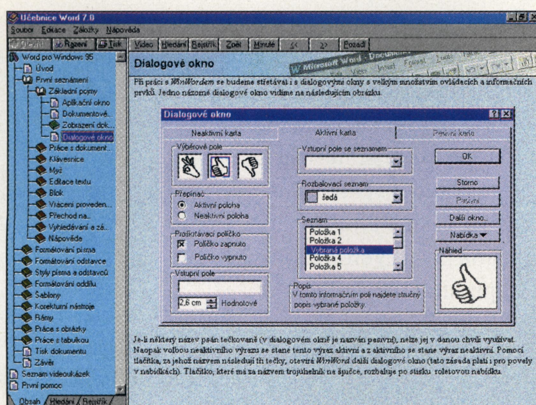
Golfové programy

Nejstarší počítačový golf (alespoň v paměti autora tohoto článku), který ani v dnešní době nevypadá špatně, je **Links 386 Pro** od firmy Access Software. Vznikl v roce 1992, a jak už jeho název napovídá, spustíte ho i na počítači s procesorem 386. První golf ovládaný pohybem myši byl **SimGolf** od firmy Maxis. Tento systém byl doveden k dokonalosti firmou Sierra v jejím golfovém simulátoru **Front Page Sports: Golf**. Jedním z nejlepších produktů s klasickým ovládáním je **PGA Tour Pro** od firmy Electronic Arts.



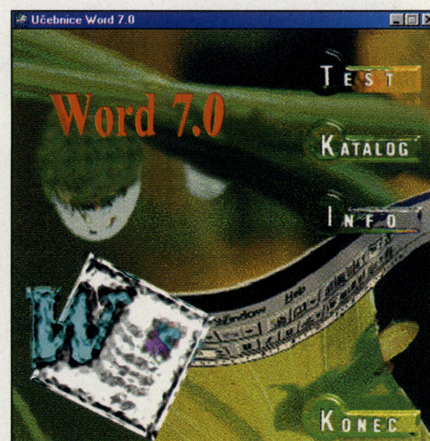
Hurá na programy

Chcete-li, aby vám jakákoliv věc dobře sloužila, musíte ji umět správně používat. Také programy na vašem počítači je potřeba náležitě zvládnout, aby vám mohly být opravdu dobrými pomocníky. Na knižních pultech můžete najít mnoho průvodců počítačovými programy, ale proč nevyužít pro výuku správného ovládání počítačů i je samotné? Proto vznikla cédéčka, o kterých si budeme povídat.



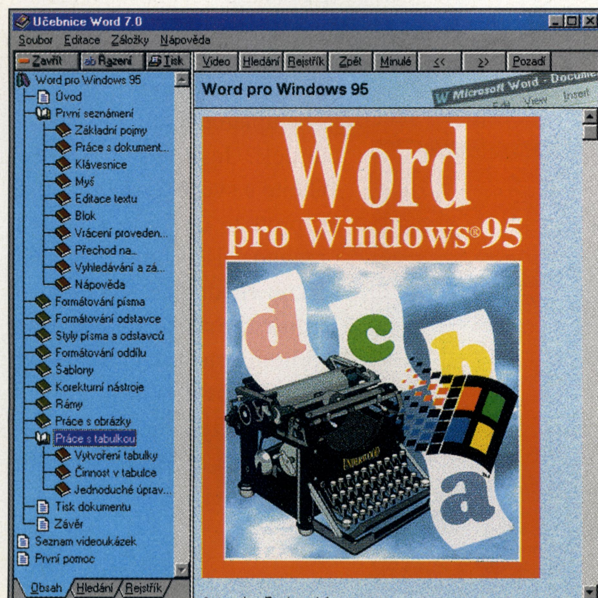
Word a Excel

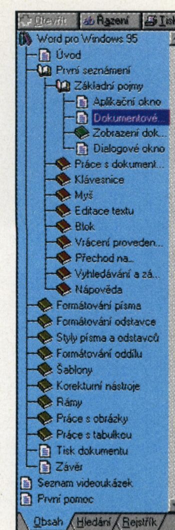
V dnešní době jsou určitě nejpoužívanějšími počítačovými programy textové a tabulkové procesory. Mezi nimi vévodí produkty firmy Microsoft — Word a Excel (distribuované většinou v balíku MS Office). Při jejich koupi sice dostanete objemné průvodce, které vám mohou pomoci při pronikání do tajů jejich možností, ale ruku na srdce, kolik z vás si nejdříve přečte, co a jak funguje, a teprve potom si pustí vlastní programy? Knižní forma průvodců má své přednosti, ale praktické ukázky jsou mnohem názornější a hlavně pro zapamatování účinnější.



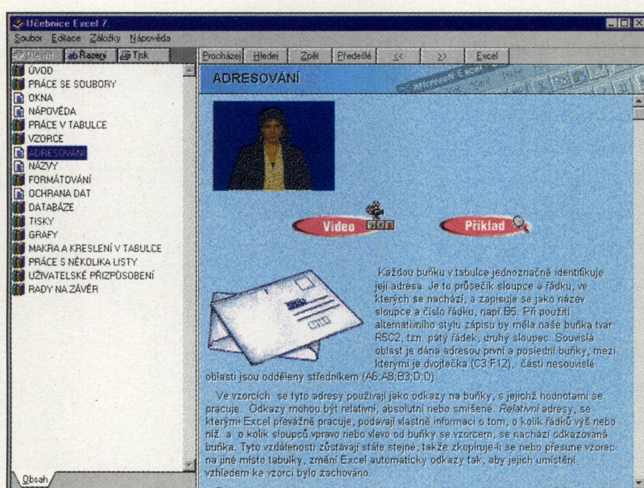
Pražská firma FMI připravila dva elektronické výukové tituly – Word 7.0 a Excel 7.0 pro Windows 95 (druhý titul ve spolupráci s naším vydavatelstvím). U obou CD-ROM, určených především pro začínající uživatele, je kladen důraz na srozumitelnost výkladu a na optimální kombinaci doprovodných textů a názorných ukázek, jak jednotlivé praktické úkoly řešit. Výhodou této formy výuky je to, že si jednotlivé kapitoly můžete pouštět v době, která vám vyhovuje, opakovat činnost, kolikrát je to zapotřebí pro plné pochopení problému, a přitom bude tento učitel provádět příslušný výklad stále stejně přívětivě a kvalitně.

Podívejme se nejdřív na výuku týkající se Wordu. Zejména pro začínající uživatelé je určena volba postupného procházení celé osnovy výukového kurzu, od nejjednodušších úkonů až po ty složitější. Po úvodním textu a objasnění základních pojmů se můžete pustit do „studia". Elektronický učitel s vámi postupně probere formátování písma, odstavů, co to jsou styly a oddíly, vysvětlí úlohu a možnosti šablon (škoda že je uživatelé více neužívají), automatických korektur (velmi účinný pomocník





proti překlepům) a využití rámů. Pokud stále nepřipravujete pouze úřední dopisy, je vhodné do dokumentu občas zařadit obrázek nebo tabulku. Také tato úskalí „učitel“ vysvětlí a před závěrečnou částí, věnovanou problematice tisku, už budete znát všechny základní funkce tak, abyste mohli efektivně vytvářet vlastní dokumenty na slušné grafické úrovni. Pokud vycházíte z představy, že na klasické CD se vejde maximálně 70 minut hudby nebo mluveného textu, přesvědčí vás tento CD-ROM, že pro počítačová cédéčka



platí jiné míry. Celková délka všech videoukázek přesahuje 120 minut. A za takovou dobu se toho dá vysvětlit už opravdu hodně.

O tom, zda jste všemu dobře porozuměli, se můžete přesvědčit absolvováním znalostního testu, který nabízí tři úrovně (začátečník, pokročilý a expert). Zvládnete-li bezchybně poslední úroveň, vaše znalosti programu Word 7.0 jistě už budou velmi dobré. Pokud nechcete procházet kurzem postupně, ale hledáte odpověď na konkrétní problém, máte kdykoliv k dispozici funkce Hledej a Rejstřík, pomocí kterých rychle zjistíte, zda vám toto CD může pomoci vyřešit problém,



se kterým si právě nevíte rady. Funkce Minulé pak umožňuje rychlý návrat k již dříve probírané látce.

Velmi podobně je připraven i CD-ROM Excel 7.0 pro Windows 95. Nabízí výuku týkající se všech základních funkcí a možností tohoto programu – jde o práci se soubory a v tabulce, o vzorce, formátování, databáze, tisky, grafy, makra a kreslení v tabulce, o práci s několika listy i o uživatelské přizpůsobení programu. Texty jsou doplněny 140 minutami praktických ukázek a 30 příklady práce, a to i se složitějšími strukturami tabulek. Navíc jednotlivé části kurzu uvádí formou krátkých videovstupů atraktivní moderátorka. Protože jste při výuce vyzýváni k tomu, abyste si vše zkoušeli přímo v programu Excel, můžete tak snadno získat všechny návyky důležité pro efektivní používání programu: postupně totiž sledujete výuku a probíranou látku si okamžitě opakujete.

Že už Excel používáte, a proto už další „školení“ nepotřebujete? Je to možné, ale – používáte šablony (opravdu je nyní řeč o Excelu, a ne o Wordu)? Je vám jasné uplatnění kontingenčních tabulek? Jestliže ne, pak neváhejte a své znalosti si doplňte, protože obě tyto možnosti i mnoho dalších, které Excel nabízí, je vhodné běžně používat. Tak ušetříte svůj drahocenný čas a přitom usnadníte práci nejen sobě, ale i svým kolegům.

S tímto způsobem výuky se setkáte i na cédéčku, které pro vás připravujeme na závěr tohoto cyklu.

UČEBNICE NA CD-ROM

Word 7.0 pro Windows 95
Excel 7.0 pro Windows 95
Vydal: FMI Praha, Excel ve spolupráci s redakcí Chipu
Orientační cena : 398 Kč



Mariáš a kulečník

Místo děje: Zakouřená hospoda Na Růžku. Osoby: Trojice karbaníků u stolu v koutě, dvě postavy u kulečníkového stolu, nespočet kibiců, radilů a jiných čumilů.

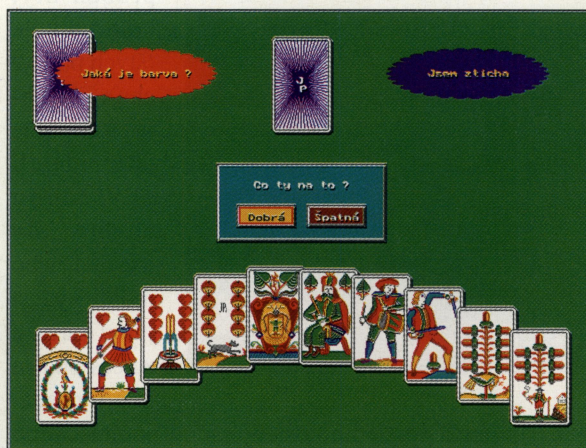
Tentokrát vám poradíme, jak se zúčastnit typicky českých hospodských sportů, aniž byste museli navštívit restauraci. Nemusíte dokonce ani vstát od svého počítače. A začneme královskou karetní disciplínou, která nemá v českých luzích a hájích konkurenci. Tou hrou je pochopitelně mariáš.

Hospodské sporty

Nazýváme-li mariáš a kulečník hospodskými sporty, určitě tím popudíme mnohé jejich vyznavače, kteří se jim věnují opravdu jako sportu, a ne jako zpestření pobytu v restauraci. Těmto sportovcům se omlouváme; není naším úmyslem jakkoli snižovat sportovní hodnotu těchto her. Vycházíme ze skutečnosti, že nejčastějším místem jejich provozování je opravdu hospoda.

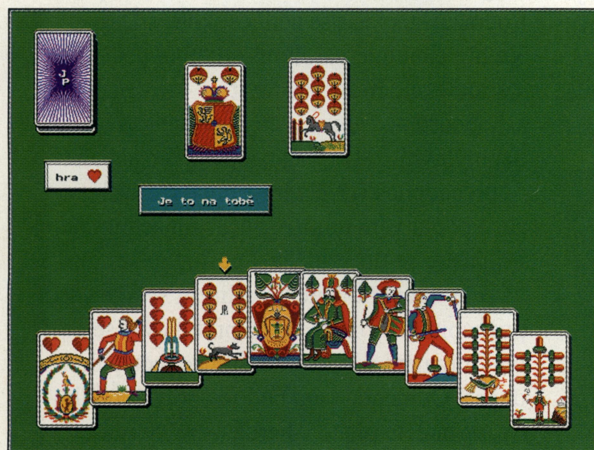
MARIÁŠ

Požadavky na výkon počítače jsou velmi mírné, hra je určena pro MS DOS. Její spuštění přímo z prostředí Windows 95 nečiní ani nejmenší problémy, jen dvojitě kliknete na soubor flek!.exe (pro volený mariáš) nebo re!.exe (pro licitovaný mariáš). K dispozici jsou obě varianty mariáše pro tři hráče, jak volený, tak i licitovaný. Blíže se podíváme na mariáš volený. Při něm se pravidelně střídáte ve volbě trumfů (karty této barvy přebíjejí všechny ostatní) a vždy dva hráči hrají



proti tomu, kdo volil trumfy. Pochopitelně až na situaci, kdy někdo hraje jednu ze speciálních variant hry – variantu „betl“ nebo „durch“. Pravidla mariáše nejsou příliš složitá, přesto by však jejich vysvětlení zabralo příliš mnoho místa. Hra je zpracována velmi dobře, hraje se s klasickými jednohlavými čertovými obrázky. Vše ovládáte směrovými klávesami (kurzorovými šipkami) doleva a doprava a klávesou ENTER. Šipkami vybíráte kartu, kterou budete vynášet (nad vybranou kartou svítí žlutá šipka), a klávesou ENTER svůj výběr potvrdíte. Důležité je, že vám program nedovolí prohřešek proti pravidlům. Pokusíte-li se vynést jinou kartu, než v dané situaci můžete, upozorní vás na to a musíte vybrat jinou. Veškeré další úkony jsou automatické. Pozor, když jste na tahu, šipka svítí nad kartou, se kterou můžete hrát. Ale neberte to jako nápovědu. Šipka prostě svítí nad některou kartou barvy, která byla vynesena, či nad trumfem, pokud už barvu nemáte. Licitovaný mariáš, náročnější, ale zábavnější varianta než volený, se liší v získávání talonu. Kdo nabídne takzvaně nejvyšší hru, získá talon, volí trumfy a hraje proti dvěma

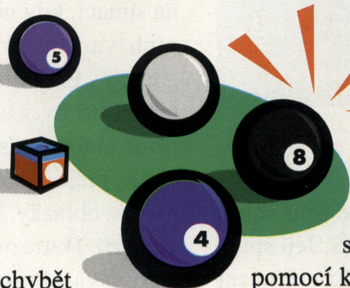




ostatním hráčům. A tak pokud vám chodí dobré karty, můžete volit trumfy každou hru. Základní pravidla jsou pochopitelně stejná. Začínáte se stokorunou a na konci každé hry program automaticky spočítá, jak jste si vedli. Dokonce tu funguje pravidlo, že pokud nikdo neflekuje, hra se rovnou zaplatí, aniž by se hrálo. Během hry vás protihráči častují typickými karbanickými průpovídkami, takže při troše fantazie si můžete připadat jako při hře se skutečnými osobami. Dalším velmi dobrým momentem, který vám pomůže při zdokonalování, je nabídka prohlédnout si celý průběh hry, kolo po kole (štych po štychu). Tím objevíte, kde jste udělali zbytečnou chybu, kdy jste měli nebo mohli vynést jinou kartu, a za čas budete hrát o poznání lépe. Jedinou nevýhodou počítačového mariáše je, že pokud vyhrajete nějaký slušný obnos, nikdo z obou protihráčů vám ho pravděpodobně nevyplatí.



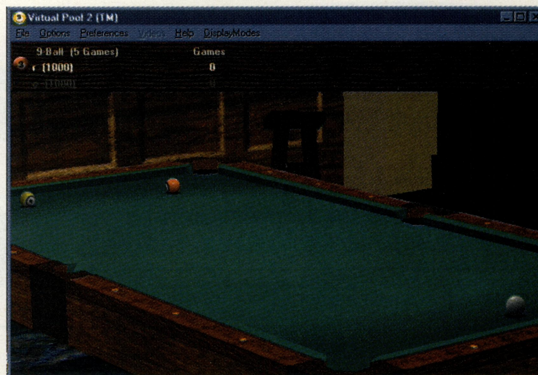
Dalším populárním sportem, který můžete provozovat, aniž byste se vzdálili ze svého oblíbeného lokálu, je kulečník.



KULEČNÍK

V dobré hospodě nesmí chybět alespoň jeden kulečníkový stůl. Je úplně jedno, zda jde o pool, nebo o karambol. S počítačovou simulací karambolu (po stole proháníte tři až čtyři koule) jsem se dosud nesetkal (to ovšem nemusí znamenat, že neexistuje), řeč tedy bude o poolu. Ten je díky tomu, že je jednodušší (alespoň na amatérské úrovni), rozšířenější než „fajnšmekrovský“ karambol. Úkolem v této hře je dopravit vybrané koule do kapes



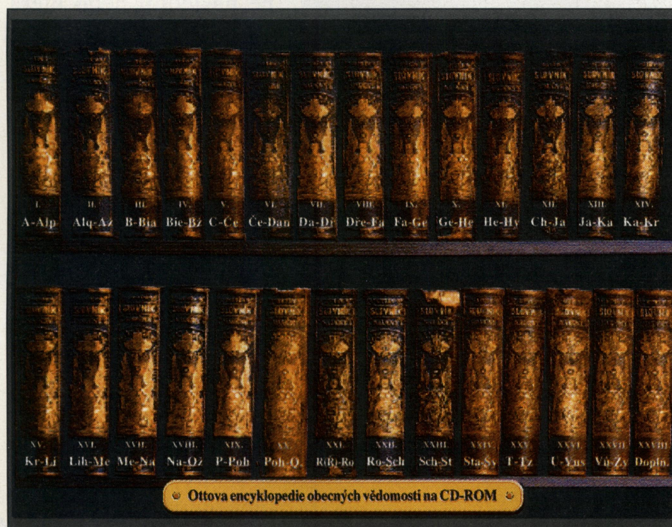


stolu. Herních variant je více, nejčastější je „osmička“ – po „zahrání“ všech koulí své barvy musíte na závěr umístit do určené díry černou kouli číslo osm. O totéž se samozřejmě snaží váš soupeř. V počítačové simulaci (hra 3D pool) máte proti opravdové hře několik výhod. Celý stůl je vyveden v plně trojrozměrné grafice a vy pomocí klávesnice můžete volit téměř libovolný úhel pohledu. A tak kromě klasického pohledu z mírného nadhledu lze použít i ptačí perspektivu. Celým stolem můžete libovolně otáčet a naklápět ho – to je totéž, jako když ve skutečnosti obcházíte stůl a různě se nad něj nahýbáte a zkoumáte, jak nejlépe zahrát svůj šťouch. Kamera se přibližuje i vzdaluje (zoom) v širokém rozsahu, takže si pro sebe ideální úhel záběru jistě najdete. Můžete se dokonce dívat i úplně vodorovně ve výšce stolu – jako byste si položili hlavu na stůl a hleděli jedním okem. To ve skutečnosti většinou nedokážete, protože se vám všude pletou slonovinové koule, kterých se nesmíte dotknout. Tágo ovládáte pomocí kláves či myši a kromě směru a síly úderu volíte i faleš, kterou chcete kouli udělit. Dále si můžete zapnout zobrazení dráhy – na stole se vám vykreslí stopa, kudy se pokutálí a jak se bude odrážet šťouchnutá koule. To při reálné hře se musíte spolehnout na svůj odhad a doufat, že zákon o úhlu dopadu a odrazu, který jste se učili ve škole, stále platí. Ve hře simuluje vašeho protivníka počítač a vy máte možnost nastavit si úroveň jeho schopností tak, abyste nebyli znechuceni jeho neomylnými zásahy, či naopak jeho absolutní neschopností. Některé z počítačových variant poolu vám umožní zúčastnit se turnaje. Přihlásíte se do soutěže a postupně se utkáváte se soupeři. Jejich kvality a schopnosti pochopitelně rostou, takže probojovat se celým turnajem a zvítězit určitě nebude jednoduché. Odměnou vám budou obdivné pohledy, až budete příště v herně úspěšně radit.

Kam pro radu?



Vím, že nic nevím. Tento slavný výrok neméně slavného filozofa Sokrata asi nejlépe charakterizuje pocity většiny lidí, pokud se hlouběji



ponoří do některé z rozsáhlých encyklopedií. A co teprve, když si uvědomí, že i tato šlechta mezi knihami svým obsahem brzy zastará. Ano, vědomostí a informací přibývá stále rychleji a rychleji (odhady hovoří o tom, že se objem informací zdvojnásobuje zhruba každých patnáct let!).

Ottova encyklopedie obecných vědomostí na CD-ROM

Nejznámější české encyklopedické dílo Ottův slovník naučný (28 svazků, 28 tisíc stran, 140 tisíc hesel, 4900 ilustrací a 480 příloh) vycházel v letech 1888 až 1909 (dvanáct dílů Ottova slovníku naučného nové doby potom v letech 1930 až 1943). Proč o něm hovoříme v této rubrice, když v době jeho vzniku počítače, CD-ROM ani fulltextové technologie ještě neexistovaly?

Firma Aion Zlín ve spolupráci s firmou AMD totiž připravila elektronickou repliku této encyklopedie. Díky novým technologiím si můžete na svém počítači nyní prohlížet Ottovu encyklopedii buď ve stejném tvaru, v jakém ji před mnoha lety autoři vytvořili, nebo v dnes obvyklém „počítačovém" hávu, kdy je text doplněn o hypertextové odskoky na další informace (včetně odskoků přímo do digitální repliky v případě obrázků, tabulek, matematických a chemických vzorců nebo speciálních symbolů). Navíc elektronická verze nabízí nástroj, o kterém se mohlo tvůrcům slovníku pouze snít – fulltextové vyhledávání. Můžete tak rychle vyhledat jakýkoliv výraz nebo spojení výrazů, ať se nachází kdekoliv v encyklopedii, což dřív bylo prakticky nemožné. Například o Praze se můžete dočíst nejen pod heslem Praha, ale také v dalších 5712 heslech!

Bez ohledu na to, že informační obsah dat je už často překonán, jde stále o velmi cenný zdroj informací, který vám může být díky fulltextové podpoře ještě hodně užitečný. Tyto CD-ROM jsou názorným příkladem toho, jak „stará" data mohou zís-

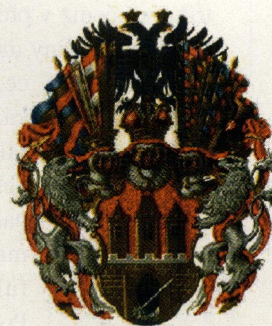
OTTOVA ENCYKLOPEDIE OBECNÝCH VĚDOMOSTÍ NA CD-ROM

Vydal: Aion Zlín
Orientační cena: 4990 Kč (I), 7490 Kč (II), 390 Kč (III)
Kontakt: info@aion.cz 067/848378

ZNAKY MĚST PRAŽSKÝCH.



2. Znak Nového města Pražského z r. 1649.



1. Znak Starého města Pražského z r. 1649. a nynější znak obce Pražské.



3. Znak Menšího města Pražského z r. 1657.

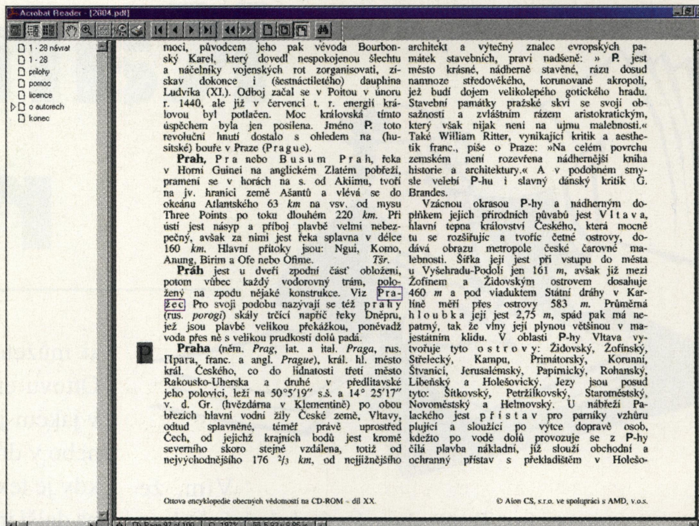


4. Znak města Hradčan ze XVI. století.



5. Znak města hory Vyšehradu z XIX. století.

kat novou kvalitu. Nezanedbatelné jsou také mnohem menší „prostorové“ nároky. Místo velké knihovny (28 svazků měří 1,6 m a váží 51 kg) vám stačí tři CD-ROM kotouče - kompletní elektronická replika (I), fulltextové údaje (II) a mapové přílohy (III).



moci, původcem jeho pak vévoda Bourbonský Karel, který dovedl nespokojenou šlechtu a náčelníky vojenských rot zorganisovati, získav dokonce i (šestnáctiletého) dauphina Ludvíka (XI.). Odboj začal se v Poitou v únoru r. 1440, ale již v červenci t. r. energií královou byl potlačen. Moc královská tímto úspěchem byla jen posílena. Jméno P. toto revoluční hnutí dostalo s ohledem na (husitské) bouře v Praze (P r a g u e).

Prah, P r a nebo B u s u m P r a h, řeka v Horní Guinei na anglickém Zlatém pobřeží, pramení se v horách na s. od Akiimu, tvoří na jv. hranici země Ašantů a vlévá se do oceánu Atlantského 63 *km* na vsv. od mysu Three Points po toku dlouhém 220 *km*. Při ústí jest násyp a příboj plavbě velmi nebezpečný, avšak za nimi jest řeka splavna v délce 160 *km*. Hlavní přítoky jsou: Ngui, Komo, Anung, Birim a Ofe nebo Ofime. *Tšr.*

Práh jest u dveří zpodní část obložení, potom vůbec každý vodorovný trám, položený na zpodu nějaké konstrukce. Viz P r a - ž e c. Pro svoji podobu nazývají se též p r a h y (rus. *porogi*) skály trčící napříč řeky Dněpru, jež jsou plavbě velikou překážkou, poněvadž voda přes ně s velikou prudkostí dolů padá.

Praha (něm. *Prag*, lat. a ital. *Praga*, rus. Прага, franc. a angl. *Prague*), král. hl. město král. Českého, co do lidnatosti třetí město Rakousko-Uherska a druhé v předlitavské jeho polovici, leží na 50°5′19″ s.š. a 14° 25′17″ v. d. Gr. (hvězdárna v Klementině) po obou březích hlavní vodní žíly České země, Vltavy, odtud splavněné, téměř právě uprostřed Čech, od jejichž krajních bodů jest kromě severního skoro stejně vzdálena, totiž od nejvýchodnějšího 176 $^{2}/_{3}$ *km*, od nejjižnějšího

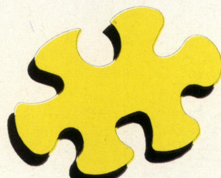
architekt a výtečný znalec evropských památek stavebních, praví nadšeně: » P. jest město krásné, nádherně stavěné, rázu dosud namnoze středověkého, korunované akropolí, jež budí dojem velikolepého gotického hradu. Stavební památky pražské skví se svojí obsažností a zvláštním rázem aristokratickým, který však nijak není na ujmu malebnosti.« Také William Ritter, vynikající kritik a aesthetik franc., píše o Praze: »Na celém povrchu zemském není rozevřena nádhernější kniha historie a architektury.« A v podobném smysle velebí P-hu i slavný dánský kritik G. Brandes.

Vzácnou okrasou P-hy a nádherným doplňkem jejích přírodních půvabů jest V l t a v a, hlavní tepna království Českého, která mocně tu se rozšiřujíc a tvoříc četné ostrovy, dodává obrazu metropole české čarovné malebnosti. Šířka její jest při vstupu do města u Vyšehradu-Podolí jen 161 *m*, avšak již mezi Žofínem a Židovským ostrovem dosahuje 460 *m* a pod viaduktem Státní dráhy v Karlíně měří přes ostrovy 583 *m*. Průměrná h l o u b k a její jest 2,75 *m*, spád pak má nepatrný, tak že vlny její plynou většinou v majestátním klidu. V oblasti P-hy Vltava vytvořuje tyto o s t r o v y: Židovský, Žofínský, Střelecký, Kampu, Primátorský, Korunní, Štvanici, Jerusalémský, Papírnický, Rohanský, Libeňský a Holešovický. Jezy jsou posud tyto: Šítkovský, Petržilkovský, Staroměstský, Novoměstský a Helmovský. U nábřeží Palackého jest p ř í s t a v pro parníky vzhůru plující a sloužící po výtce dopravě osob, kdežto po vodě dolů provozuje se z P-hy čilá plavba nákladní, jíž slouží obchodní a ochranný přístav s překladištěm v Holešo-

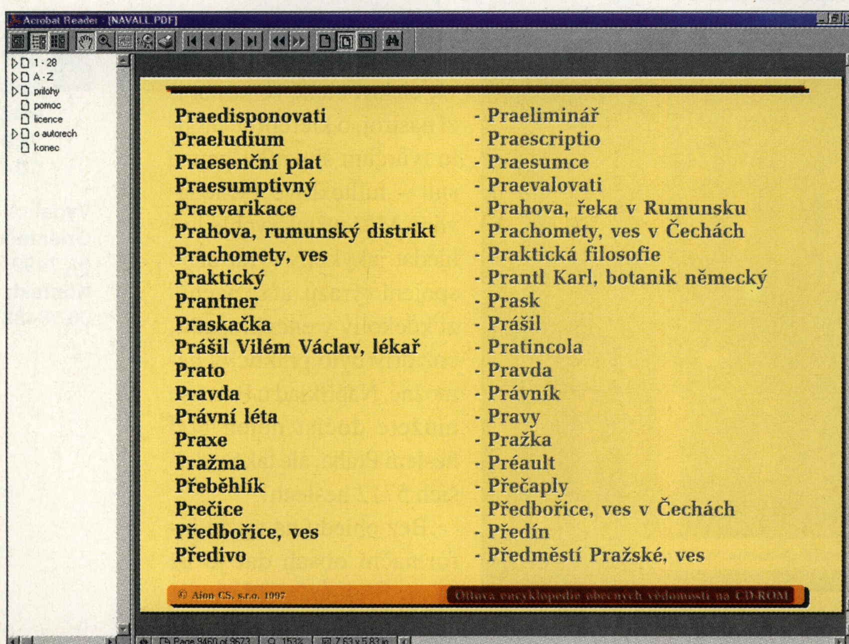
Ottova encyklopedie obecných vědomostí na CD-ROM - díl XX.

© Aion CS, s.r.o. ve spolupráci s AMD, v.o.s.

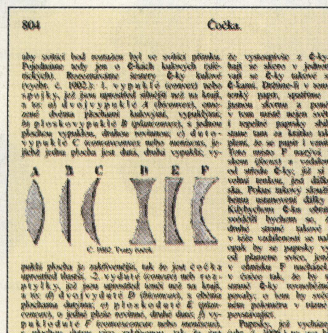
Česká multimediální encyklopedie

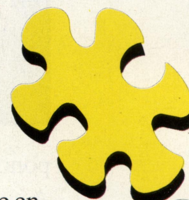


Žádná nová česká encyklopedie sice nedosahuje rozsahu Ottova slovníku, ale zato přináší aktuálnější údaje. Mezi CD-ROM verzemi zaujímá významné místo elektronická podoba třísvazkové Ilustrované encyklopedie (pražský Encyklopedický dům, 1500 stran, 46 000 hesel, 3 000 ilustrací a map, 300 tabulek), která je doplněna o 90 zvukových ukázek a 15 videosekvencí.



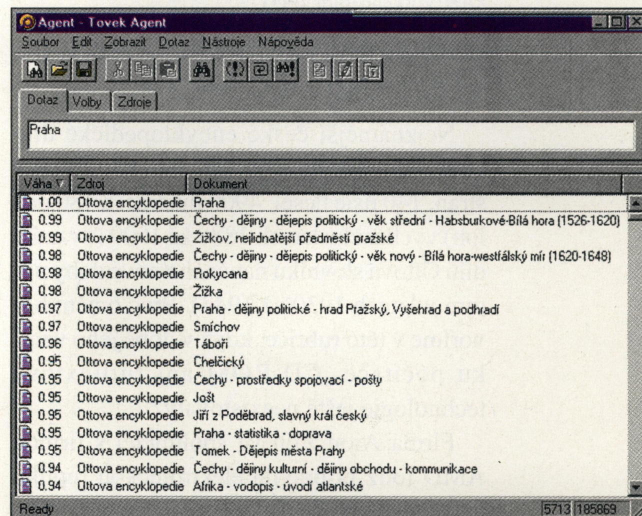
Přístup k datům, která plně odpovídají knižní předloze, je řešen formou úplného rejstříku, přičemž v přehledu lze zobrazit nejen všechny skupiny dat (textová hesla, ilustrace, tabulky, mapy, audioukázky a videosekvence), ale také jednotlivé skupiny nebo jejich kombinace. Pro nalezení požadované informace můžete použít také fulltextové vyhledávání. Pokud si chcete encyklopedií pouze listovat, máte k dispozici funkci Pochod (postupné zobrazování hesel, která po sobě abecedně následují nebo která spolu věcně souvisí vzhledem k položenému dotazu na vyhledání). Velmi zajímavou funkcí, která se vám může často hodit, je funkce Výročí, která nalezne všechna výročí narození nebo úmrtí (pro zadaný den, týden, období), o kterých je v encyklopedii zmínka. Především pro ty, kteří už hůře vidí, je dostupná funkce umožňující kdykoliv měnit velikost písma.





Elektronická verze encyklopedie i v tomto případě nabízí účinnější funkce pro efektivní využití bohaté informační základny než klasické, tedy knižní provedení.

ČESKÁ MULTIMEDIÁLNÍ ENCYKLOPEDIE
Vydal: Leda Voznice
Orientační cena: 1180 Kč
Kontakt: leda@leda.cz
02/61219947





Perský princ

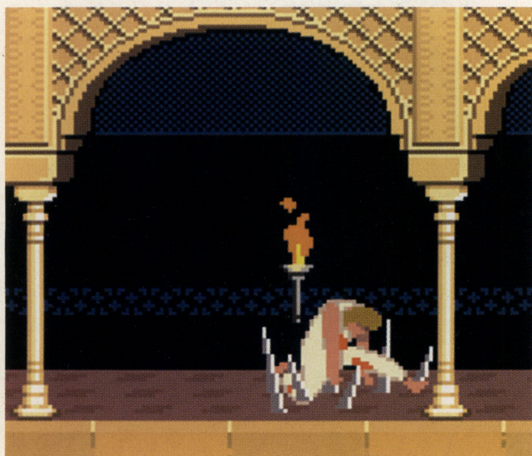
Je to už osm let, co jste při příchodu do leckteré počítačové prodejny mohli slyšet takovéto hlasy: „Běž, běž a skoč, rychle se chytni ... škoda - spadnul, nevadí. Zkusíme to znova ... jé, dobrý den, máte nějaké přání?"

Tento jev se zároveň vyskytoval ve většině kanceláří vybavených počítačem, vojenské prostory nevyjímaje. Vysvětlení této záhady je velmi prosté: prodavači, úředníci a podporučíci hráli počítačovou hru Prince of Persia.

Tato hra je ve srovnání s dnešními hrami, které zaberou několik disků CD-ROM, velmi malá; vejde se pohodlně na jednu disketu. Ani na počítači nevyžaduje žádné zvláštní nároky. Stačí vám i černobílý monitor a počítač s procesorem nejméně 286 (to už je dnes snad každý). Ani se zvukem si nemusíte dělat starosti, hra vtipně využívá malý reproduktorek, kterým jinak počítač signalizuje svoje případné závady.

Kdo by si myslel, že hra s tak malými nároky nemůže dnes nikoho zaujmout, velmi by se mýlil. Autoři dokázali oživit Perského prince v tehdy velmi moderní grafice.

Za nepřítomnosti sultána spravuje zemi (metodou železné pěsti) jeho vezír Jaffar, jedinou překážkou v jeho vládnutí je mladá a krásná sultánova dcera. Ta vkládá všechny své naděje do odvážného mladíka, který musí proběhnout nebezpečným bludištěm s mnoha pastmi a ozbrojenými strážci.



Ten jediný totiž může krásnou princeznu zachránit. Zbývá pro úplnost dodat, že všechna nebezpečenství musí překonat do jedné hodiny.

To, že statečný mladík a v lepším případě i budoucí princ je hráč sám, není asi třeba do-



dávat. Zato hodina hraní může být trochu zavádějící. Díky neobratným skokům a vtipně nastraženým pastím se „čistá" doba hry protáhne na několik dlouhých, ale zábavných večerů.

Celé Jaffarovo sklepení je postaveno z jakýchsi desek (plošinek), po kterých budoucí princ skáče, běhá a šplhá. Proto se tomuto typu hry říká **„plošinovka"**. Pronikat bludištěm můžete doleva, doprava, nahoru a dolů, pokud vám v tom nebude bránit zeď, propast, spuštěné mříže nebo zákeřný strážce s mečem. Zeď se dá někdy obejít oklikou, propast přeskočit, mříže zvednout stoupnutím na příslušné tlačítko a strážce zneškodnit. Jak? Rafinovaně ho nalákat do propadliště nebo zubaté gilotiny. Nejčastěji však budete muset bojovat mečem; šipkami na klávesnici vykrývat protivníkovy útoky a v pravou chvíli stiskem klávesy Shift píchnout.

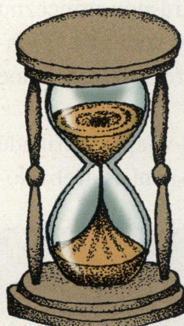


TIP

Někdy lze nášlapné a časově omezené tlačítko trvale zatížit. Zkuste na něj shora shodit třeba panel. Kdo má rád frajeřinky, může se pokusit nalákat strážce ke spínači a zatížit ho jeho ostatky.

Šanci vysvobodit princeznu zvyšují lahvičky a vázy naplněné kouzelnými nápoji:
- malá červená obnoví jeden ztracený život,
- velká červená zvýší celkový počet životů,
- malá modrá naopak jeden život vezme,
- malá a velká zelená … to si zkuste raději sami.





Co je na počítačové hře nejdůležitější? Efektní zvuky, nádherně kreslené obrázky a ladnost v pohybu figurek. Jistě, to všechno je důležité, ale hlavní je, aby hráče pobavila. A **hratelnost** Prince z Persie je hodnocena velmi vysoko. Střídavě se o svého prince bojíte při souboji se strážci či se vám zatají dech těsně před zachycením na okraji propasti. Když zrovna nezápasíte se strážci Jaffarova sklepení, bojujete s časem u časově omezených mříží. V každé ze třinácti úrovní čeká na hráče minimálně jedno rafinované překvapení kombinované s logickou hádankou.



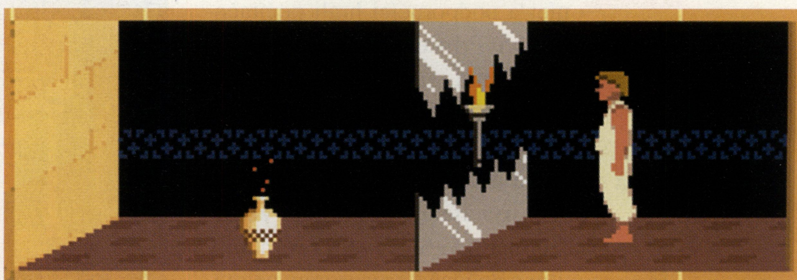
O co půjde?

Nejdříve je to jednoduché; východ z první úrovně vězení je hned vedle, ale ouha – vchod brání turbanem a mečem ozbrojený chlapík, takže musíte hledat meč.

Pak se budete muset naučit překonávat zákeřné bodáky, uhýbat padajícím panelům a chytat se okraje propasti. V těchto případech používejte klávesu Shift. Čekají vás skoky a pády do prázdna, slepé uličky a souboj s vaším dvojníkem.

Jak se hra spouští a ovládá

V adresáři PRINCE spusťte hru příkazem PRINCE. Příkazový řádek před spuštěním může vypadat takto C:\GAMES\PRINCE\prince.exe. Prince i jeho meč ovládejte klávesovými šipkami. Stisknutím tlačítka Alt posadíte hrdinu na bobeček; je to výhodné,



jsou-li mříže v polovině. Mezerník zase ukáže, kolik času ještě zbývá (většinou zjistíte, že málo). Stiskem klávesy Shift zvedáte lahvičky, chodíte opatrně, zachycujete se na hraně propasti nebo se přetahujete o patro výše.

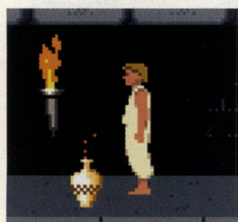
Koho hra už přestane bavit, ten ji může opustit kombinací kláves Ctrl + Q.

Hra o perském princi se v letech 1990 až 1993 vyskytovala snad na každém osobním počítači, a pokud ji někdo nesmazal, je tam dodnes. Schválně se podívejte, třeba ji máte na pevném disku i vy.



TIP

Jestliže si nejste jisti pevností půdy pod nohama, poskočte si na místě. Uvolněné zrádné plošinky poskočí také. Stačí se jich jednou dotknout a rychle uskočit, a může se vám otevřít tajná cesta, třeba k lahvičce se životem. Zbytečně je však neshazujte; nevíte, kdy je budete potřebovat pro odraz.



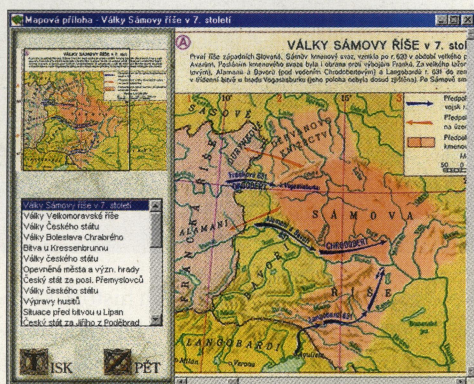
USNADNĚNÍ

Snad ke každé hře existují tajná hesla (cheaty). Jejich pomocí si můžete ZADARMO doplnit život nebo zabít nepřítele na dálku. To je sice velmi lákavé, ale přijdete tak o příjemné a lehounké mravenčení hrdosti, které je vám odměnou, dokážete-li to sami. Je to vlastně takový malý podvod; používejte tato hesla jen tehdy, kdy nevíte jak dál a kdy hrozí nebezpečí, že vás hra přestane bavit.

Tajné kódy:

V adresáři PRINCE spusťte hru příkazem PRINCE MEGAHIT nebo PRINCE IMPROVED. Při hře pak stiskněte klávesy:
+ – přidává čas
K – zabije všechny nepřátele na obrazovce
R – váš princ vstane z mrtvých
Shift+S – obnoví ztracený „život"
Shift+T – přidá další „život"

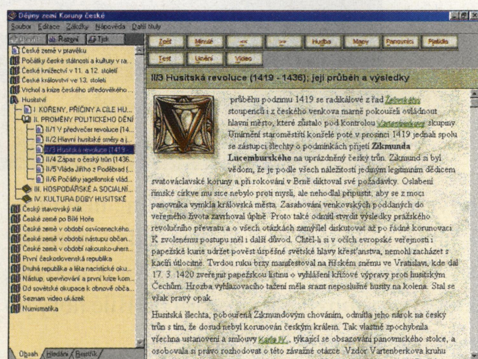
Jak to vlastně bylo?



Dějepis obvykle nepatří mezi oblíbené školní předměty. Kdo si má pamatovat tu spoustu dat, jmen, událostí. Ale pokud k poznávání historie využijete multimediální informační cédéčka, možná se na tento předmět budete dívat s větším zaujetím.

Dějiny zemí Koruny české

Dvoudílné knižní vydání Dějin zemí Koruny české z nakladatelství Paseka patří mezi základní učebnice dějepisu našich středoškoláků. Elektronickou podobu této učebnice připravila pražská firma FMI. O oblíbenosti tohoto cédéčka mezi veřejností svědčí skutečnost, že během krátké doby už vyšla jeho třetí reedice.



Kompletní texty, přibližující historii našeho území od raného středověku až po vznik České republiky, jsou provázeny mnoha obrázky. Knižní předlohu doplňují další multimediální prvky – tři desítky map a 55 malířských, 56 hudebních (např. chorál Svatý Václave) a 30 filmových ukázek. Zajímavou částí je přehled českého mincovnictví s obrázky všech známých platidel od keltského období až do roku 1989. Nechybí ani přehled všech našich panovníků a prezidentů. Elektronickou učebnicí si sice můžete postupně listovat podobně jako její knižní podobou, většinou ale budete volit cílený přístup k právě požadované osobnosti, události nebo období. Kromě obsahu vám v tom mohou být nápomocny rejstřík, přehled stránek, které jste už navštívili, hypertextové odkazy nebo funkce vyhledávání. Zda jsou už vaše znalosti naší historie dostatečné, to si můžete vyzkoušet na 250 otázkách vědomostních testů. K jednotlivým kapitolám si můžete připojovat (a pochopitelně také ukládat a využívat) vlastní poznámky nebo definovat záložky. Veškeré informace si můžete také kopírovat do svých studijních materiálů nebo vytisknout. Suchá historie tak získala mnohem zajímavější a poutavější podobu.

DĚJINY ZEMÍ KORUNY ČESKÉ
Kniha
Přílohy
Test
Info
Konec



Dějiny evropských civilizací

Podobně jako u předchozího CD jde o elektronickou verzi úspěšného stejnojmenného knižního vydání učebnice dějepisu, tentokrát pojednávající o období evropské civilizace od předřecké Egeis až do současnosti. Také způsob prezentace informací a ovládání programu se velmi podobá předchozímu titulu.

Na cédéčku najdete nejen plné texty knižní předlohy s mnoha obrázky, ale také multimediální prvky zastoupené mapami (58)

DĚJINY ZEMÍ KORUNY ČESKÉ
DĚJINY EVROPSKÝCH CIVILIZACÍ

Vydal: FMI Praha
Orientační cena: 480 Kč
Kontakt:
On Time Solutions, a.s.
tel.: 02/6131 7445
obchod@fmi.cz





a hudebními (66), obrazovými (130) a filmovými (16) ukázkami. Vědomostní testy zahrnují více než tři stovky otázek (opět s možností výběru jedné správné odpovědi z několika možných).



Zejména středoškoláci mají v těchto dvou CD velmi účinného pomocníka.

Bohemia

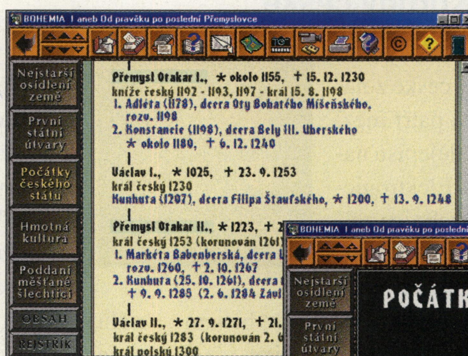
Dvě další cédéčka, která jsou věnována historii naší země, sice už nepatří mezi nejnovější (pocházejí z let 1995 a 1996, třetí mělo vyjít v roce 1997), ale také ona se stále prodávají, právě díky svému zajímavému obsahu i přístupnému ovládání.

Bohemia I (Od pravěku po Přemyslovce) přibližuje dobu od nejstaršího osídlení našeho území přes první státní útvary až po počátek českého státu. Bohemia II (Od Jana Lucemburského k Bílé hoře), která časově navazuje na první díl, přináší přehled našich panovníků (a jejich rodokmeny) a historii nejznámějších šlechtických rodů, přibližuje dobu husitskou a pokračuje až ke „stavovskému" státu. Kromě faktografických údajů se něco dozvíte také o životě a zvycích panovníků i obyčejného lidu v jednotlivých historických obdobích. Připravený text je vhodně doplněn o multimediální prvky. K dispozici jsou např. snímky historických exponátů, hradů, mapy a videoukázky. Práci s informacemi vám opět usnadňují všechny obvyklé funkce, včetně fulltextového vyhledávání. Velmi zajímavou funkcí je Pohled do světa, kde jsou prezentovány hlavní světové události, které se vztahují k danému období. U druhého dílu najdete velmi efektivního průvodce Jak ovládat Bohemii. Pokud budou všechny programy vybaveny takovým pomocníkem, nebudete k jejich ovládání potřebovat žádné příručky ani školení. Škoda jen, že avizovaný třetí díl, který by přiblížil naši historii od Bílé hory po současnost, dosud nevyšel.

BOHEMIA I a II

Vydal: VMC Praha
Poskytl: CFC Praha
Orientační cena: 490 Kč (I) a 650 Kč (II)
Kontakt: tel.: 02/ 6719 3451
info@cfc.cz

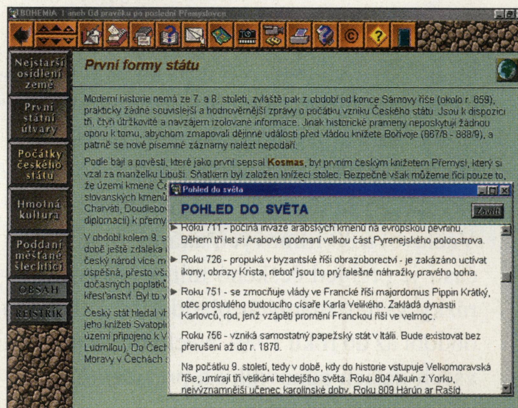






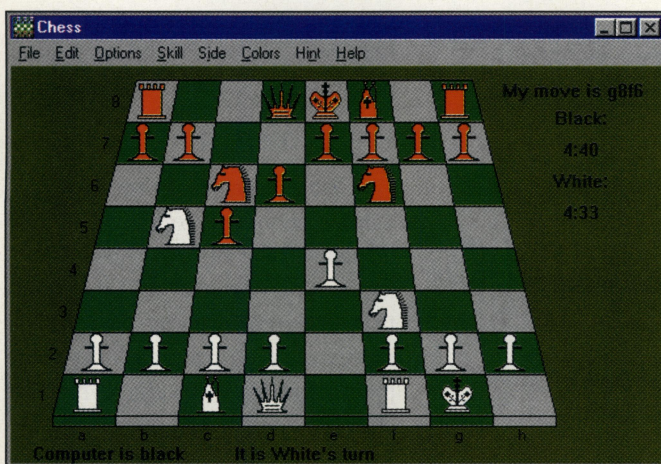






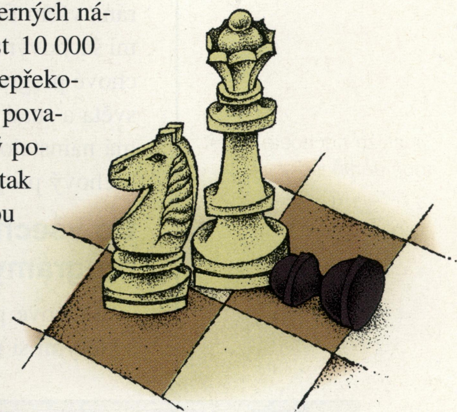
Šachy na počítačích

Nejspíš vás překvapí, že první úlohy, které vůbec kdy počítač řešil, byly problémy šachové. Jak by také ne, hra v šachy si o to vždy říkala. Na první pohled přísně logická hra, která musí počítači vysloveně sedět. To, že to není příliš pravda, zjistili lidé teprve nedávno. Jak to tedy všechno začalo? A kdy vlastně vznikl první počítačový program? A jak to vůbec je s šachy na počítači v dnešní době? Jsou šachové programy zadarmo? A s čím hrají profesionálové?



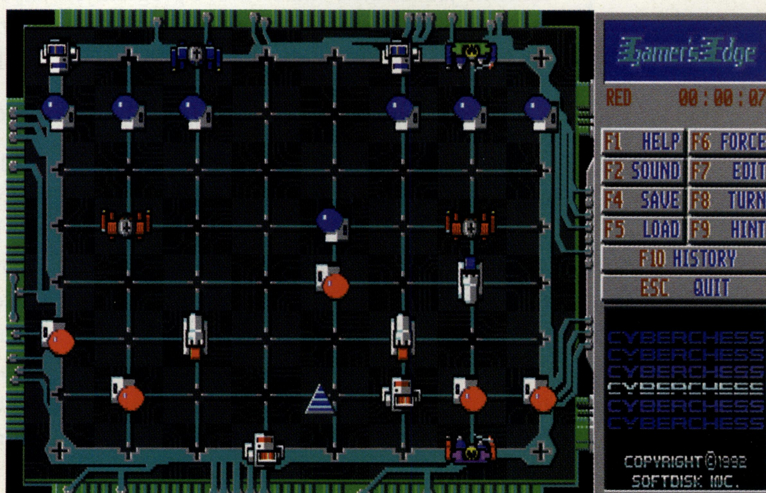
První šachové stroje

Prvním opravdu funkčním strojem na řešení šachových problémů byl Torresův automat pro sehrání koncovky (1890). Nejednalo se o opravdový počítač a jeho schopnosti končily řešením koncovek se třemi figurkami. Ve čtyřicátých letech tohoto století vznikl první šachový algoritmus (popis postupu), který vytvořil mladý brilantní matematik anglického původu Alan Turing. Jednalo se vlastně o první šachový program, bohužel fungoval pouze na papíru. Tento algoritmus zdokonalil Claude Shannon a jeho výsledků se dodnes využívá při psaní moderních šachových programů. Prvním opravdovým a programovatelným počítačem se stalo elektronkové monstrum MANIAC I, sestavené maďarským matematikem Johnem von Neumannem v roce 1950 pro výpočty účinnosti jaderných náloží. Jeho výpočetní schopnost 10 000 operací za sekundu byl tehdy nepřekonatelný výkon. Tento počítač se považuje za první umělý stroj, který porazil v šachách člověka. Stalo se tak v roce 1956 v partii s neznámou mladou dámou pracující na vývoji tohoto počítače. Partie se hrála na zmenšené šachovnici (6 x 6) bez střelců a bez dvou pěšců na každé straně a je třeba podotknout, že ona dáma byla šachovou začátečnicí.



Vývoj v posledních letech

Větší rozkvět šachových strojů přišel v průběhu sedmdesátých a začátkem osmdesátých let. Tehdy se objevilo hned několik šachových strojů a programů. Snad největší hvězdou té doby byl speciální stroj Belle, který v letech 1980-1983 neprohrál jediný turnaj šachových počítačů. Jeho nástupcem se postupně staly počítače Cray a Deep Thought, které se proslavily hlavně větším výkonem (Cray 21 milionů a Deep Thought 7 milionů operací za



sekundu). Zatím nejvýkonnějším šachovým počítačem je Deep Blue, který před rokem porazil mistra světa v šachu Garry Kasparova (i když dodnes se vedou debaty o tom, že zápas nebyl skutečný, neboť Kasparov dělal chyby, kterých se v normálních partiích nedopouští).

Obrovský rozkvět počítačového šachu nastartovala firma Intel se svým procesorem 386 v roce 1991. Za rozumný peníz si mohl pořídit své PC téměř každý, což byla asi největší rána všem firmám zabývajícím se speciálními šachovými počítači. Od tohoto roku se šachové programy masivně rozšířily do celého světa a snad každý šachista vlastnící počítač má nainstalován alespoň jeden sharewarový šachový program.

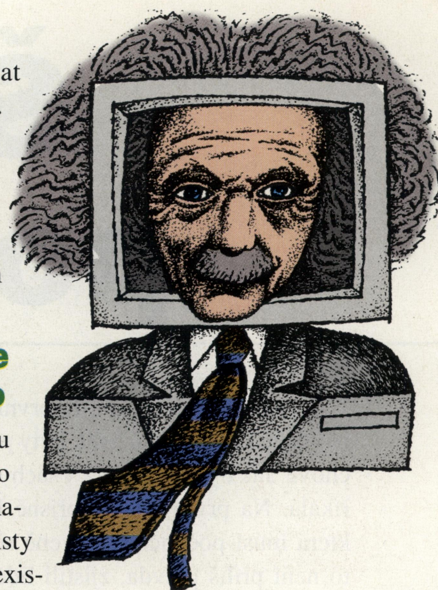
Co všechno umějí šachové programy

Šachové programy nejsou jen programy, s kterými si můžete zahrát šachy. Pokud po-



mineme jednoduché sharewarové programy, které umějí odehranou partii maximálně uložit, vytisknout a přehrát, moderní šachový software dokáže analyzovat již odehrané partie a na nich ukázat, kde, kdo a jak chyboval; můžete si tisknout hezké pozice, ukládat své odehrané partie, nastavovat si různou náročnost od začátečníků po profesionály a nastavovat si i herní pojetí programů (program může zběsile útočit či „zakopat" se ve svých pozicích).

Existují i šachy hrané po Internetu. Šachista s připojením na Internet pak může navázat šachové spojení s nějakým šachovým serverem a rozdat si to s ním. Samozřejmě můžete hrát šachy po Internetu s jiným šachistou.



Software zadarmo

Dobrou zprávou pro všechny amatérské šachisty je fakt, že existuje nepřeberné množství sharewarových šachových programů. Jejich kvalita se pohybuje od úplných propadáků až po poloprofesionální software.

Z těch zajímavých je třeba uvést programy Now, Psion Chess, velmi rozšířený Gnu Chess či Win Chess, originální Cyber Chess a nakonec graficky nejpropracovanější K-Chess a ChessMate.

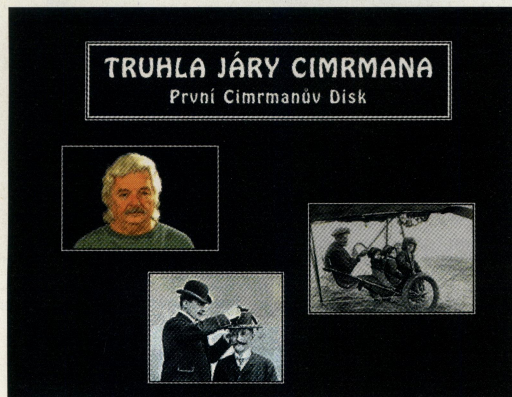
Pro profesionály

Vůbec nejúspěšnějším profesionálním šachovým programem je Fritz od německé firmy ChessBase. Jeho kvalit využívá mimo jiné i mistr světa PCA Garry Kasparov. Na rozdíl od sharewarových programů dosahuje program velkých úspěchů při hře s šachovými velmistry. Firma ChessBase velmi rychle pochopila, že aby se program dobře prodával, musí být oblečen v líbivém šatu, musí si s vámi povídat a komentovat vaše méně zdařilé tahy. Profesionální šachové programy se od svých sharewarových kolegů liší též ochranou. Tyto programy jsou distribuovány na médiích chráněných proti kopírování, některé k svému provozu dokonce potřebují speciální hardwarový klíč.

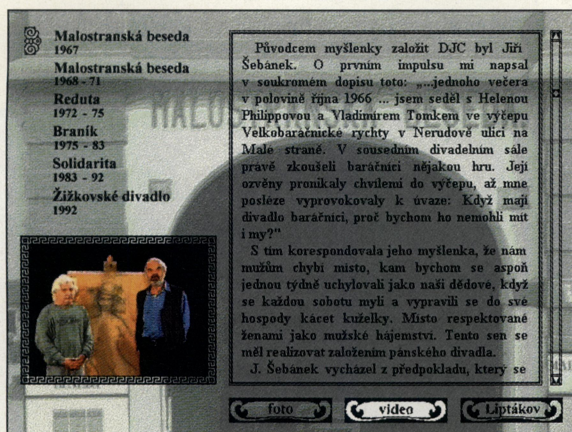
Člověk versus počítač

Popsalo se již hodně stránek úvahami o tom, zda je počítač schopen kdykoliv porazit libovolného šachistu a kdy tato doba nastane. Po již výše popsané Kasparovově porážce se zdá, že tato doba již nastala. Ale nenechte se zmást. Jednalo se spíš o náhodu a navíc počítačům bude ještě pěknou řádku let trvat, než budou schopny hrát šachy s globálními strategiemi a šachovým instinktem.

Divadlo a film na CD



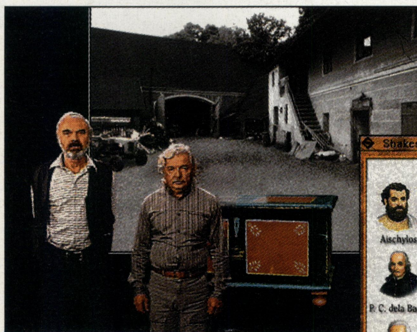
Kotouče CD-ROM svojí kapacitou ještě neumožňují záznam celých filmů nebo divadelních představení. To umožňuje až nová technologie DVD, která se stává vážným kon-

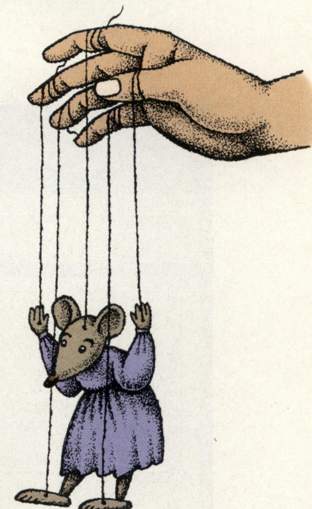


kurentem videokazet. Ale podívejme se, co z této tematiky nabízí některá cédéčka.

Truhla Járy Cimrmana

Kdo by neznal nejslavnějšího českého vynálezce, umělce a myslitele Járu Cimrmana! Všechny jeho příznivce zajisté potěší tento průřez jeho tvorbou, který autoři pojali opravdu cimrmanovsky a uživatelům tak připravili velmi příjemnou zábavu. Na CD najdete jak informace o historii proslulého divadla, tak především ukázky všech her, které v jeho repertoáru zazněly. A nebyl by to Cimrman, kdyby byl nezasáhl také do vývoje výpočetní techniky. Vždyť nebýt jeho vynálezu CD-ROM (Cimrmanův Disk – ROMán jsem ještě nedokončil), kde by informační technologie dnes byla. Dřevěný kotouč potažený včelím voskem sice časem nahradily jiné komponenty, ale princip záznamu se už výrazně nezměnil. Liptákov se může hrdě hlásit ke svému slavnému hrdinovi.





Světoví dramatici na scénách Národního divadla

Předlohou tohoto CD se stala knižní publikace „Světoví dramatici“, která přináší základní informace o pěti desítkách světově známých autorů – od starověku (řecký dramatik Aischylos) přes středověk (William Shakespeare) až po 20. století (irský dramatik Samuel Beckett). U každého autora jsou uvedeny základní informace o jeho životě a tvorbě. Na CD také najdete fotografické ukázky (52 fotoseriálů), které prezentují různá nastudování vybraných dramatických děl za období několika hereckých generací (ke každé fotografii jsou uvedeny další zajímavé údaje; tak se např. dozvíte nejen jména známých herců a režisérů, ale i jména dalších umělců, kteří se



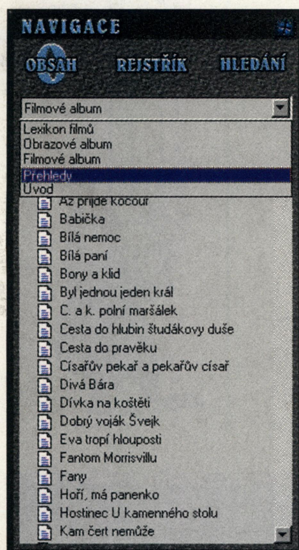


TRUHLA JÁRY CIMRMANA

Vydal: Microsoft
Orientační cena: 360 Kč

na jednotlivých provedeních divadelních her podíleli). Zajímavé je porovnání scén, na nichž byla tato hra nastudována. U deseti her najdete na rozdíl od knižní podoby i krátké videoukázky (celkem 30 minut) jejich posledního nastudování na scéně Národního divadla; doplňují je i základní identifikační údaje o jednotlivých inscenacích. Doprovodné texty fotoseriálů a komentář k jednotlivým hrám si můžete navíc poslechnout – osobitým hlasem je namluvil Vladimír Ráž. Vaše znalosti této problematiky prověří znalostní testy.

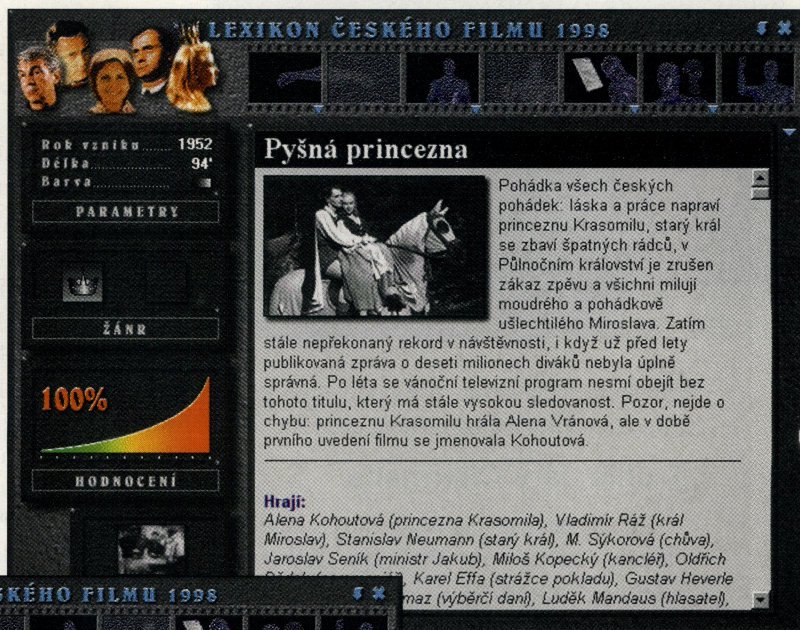




Česká „Cinemánie"

Knižní přehledy filmové tvorby i další informace z filmového prostředí (mnohdy ovšem spíše pro svoji atraktivnost a „pikantnost") vždy patřily k často vyhledávaným. S příchodem technologie CD-ROM, která umožňuje umístit na CD relativně velký objem dat, přibyla možnost kromě textových informací a fotografií z filmů nebo z jejich natáčení vhodně prezentovat také krátké ukázky filmů.

Dvojice CD-ROM Filmoví herci současnosti (autor Miloš Fikejz – zaměřeno na zahraniční herce a filmy) a Lexikon českého filmu (autor Václav Březina – zaměřeno na českou filmovou tvorbu) přináší u nás doposud nejúplnější přehled o filmové produkci. Na CD najdete základní informace o mnoha filmech (33 tisících zahraničních a více než dvou tisících českých) a významných hercích. Atraktivní částí cédéček jsou především filmová alba – ukázky z filmů (50 ukázek pro každé CD) a obrazová alba (1300, resp. 1200 fotografií s příslušnými popisy). Díky zajímavému uživatelskému prostředí programu a použitím fulltextové technologie pro vyhledávání ve všech textech se tak zájemcům dostávají do rukou opravdu informačně bohatá cédéčka. Výčet nabízených možností je doplněn funkcí „poznámkový blok", určenou pro snadnější organizování vlastních poznámek a schůzek.





SVĚTOVÍ DRAMATICI NA SCÉNÁCH NÁRODNÍHO DIVADLA

Vydal: První multimediální
Poskytl: CFC Praha
Orientační cena: 995 Kč
Kontakt: tel.: 02/67193451
info@cfc.cz

FILMOVÍ HERCI SOUČASNOSTI

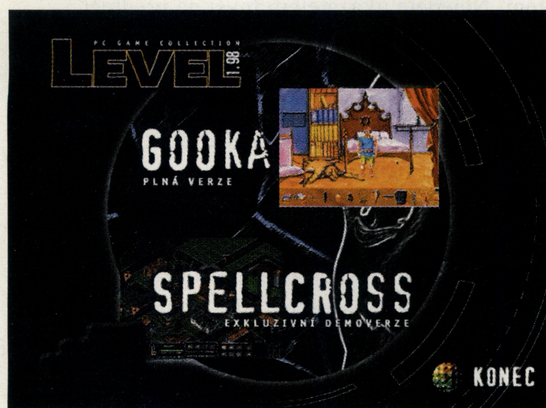
LEXIKON ČESKÉHO FILMU

Vydal: Agentura Modré stránky a Cinemax Praha
Poskytl: CD-ROM Centrum Praha
Orientační cena: 1980 Kč (samostatně 1345 Kč)
Kontakt: tel.: 02/4745375
info@stranky.cz

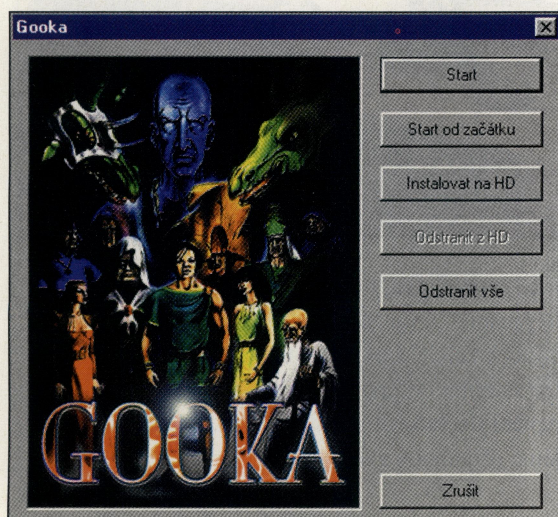


Gooka

Tentokrát se podíváme na to, jak instalovat, spustit a zahrát si jednu hru. Jde o podařenou českou hru Gooka, kterou můžete nalézt na nedávno vydaném kompletu tří CD z edice Level Speciál. Plný název zní Level PC Game collection 1.98 a vedle plné verze zmiňované hry obsahuje tento komplet velké množství ukázek (hratelných) z nejlepších zahraničních herních titulů. Teď se tedy vraťme k vlastní instalaci hry. Vysunete dvířka CD mechaniky – tlačítko pro vysouvání (i zasouvání) je většinou označeno stejně jako

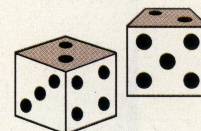


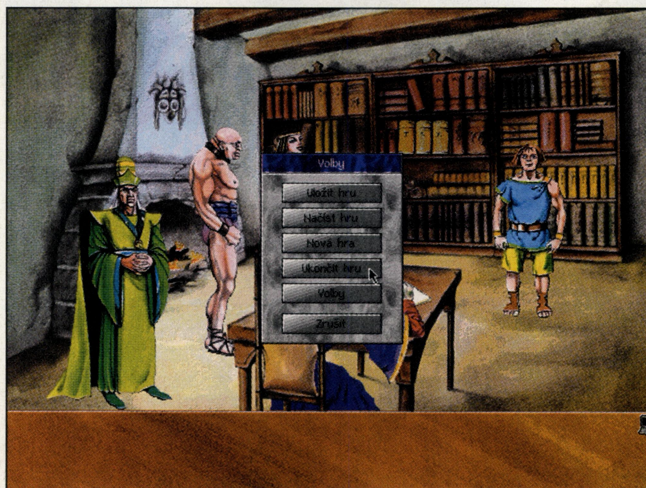
na obyčejném přehrávači CD nebo na videorekordéru. CD pak položíte stříbrnou stranou dolů (tedy potiskem vzhůru) na vysunutou část mechaniky. Potom už můžete mechaniku zavřít – použijete přitom téhož tlačítka jako při otvírání. Množství mechanik lze zavřít i mírným rovnoměrným tlakem na přední stra-





nu vysunuté části. Vzhledem k tomu, že mechaniky mají často ovládací prvky pod dvířky, při vysunutí se k nim můžete hůře dostávat. Pak je zavření pomocí zatlačení mnohem pohodlnější. Po zavření mohou nastat dvě situace – buď se nestane nic, nebo se CD automaticky spustí. První varianta platí pouze

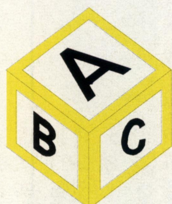


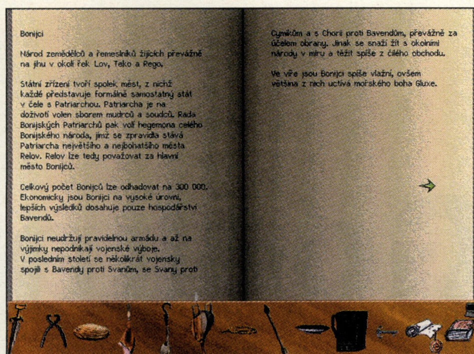


v případě, že máte po vložení do mechaniky z nějakého důvodu vypnutu funkci automatického spouštění CD. Většinou platí druhá varianta. Na obrazovce se objeví okno, ve kterém si můžete vybrat ze dvou her. Protože nás zajímá Gooka, najeďte ukazatelem myši na název hry. V momentě, kdy nápis svítí,

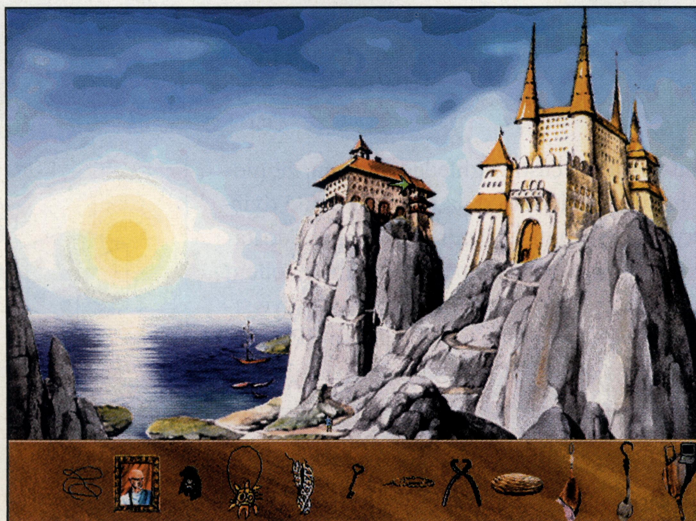
NÍZKÉ NÁROKY

Další výhodou Gooky je, že tuto hru spustíte i na počítači s procesorem 486.





můžete kliknout levým tlačítkem myši. Objeví se další okno s několika možnostmi. Pokud máte mechaniku s menší než čtyřnásobnou rychlostí, oceníte možnost zkopírovat hru na pevný disk. Zabere vám sice nějaké místo, ale budete odměněni větší plynulostí. Nastává čas kliknout na tlačítko Start. Úvodní animace, která vás seznamuje s dějem a do které ještě nemůžete zasáhnout, se nazývá intro (z anglického introduction – představení, úvod). Po skončení intra tedy víte, že jste mladík jménem Gooka, jemuž zavraždili otce. Hra patří do skupiny tzv. adventur, takže sle-



dujete na obrazovce svého hrdinu v různých prostředích, kam ho zavedete pomocí své myši. Hru ovládáte pouze levým tlačítkem myši. Ukazatelem myši jezdíte po obrazovce, a pokud předmět nebo osoba mají nějaký význam pro postup ve hře, objeví se u nich

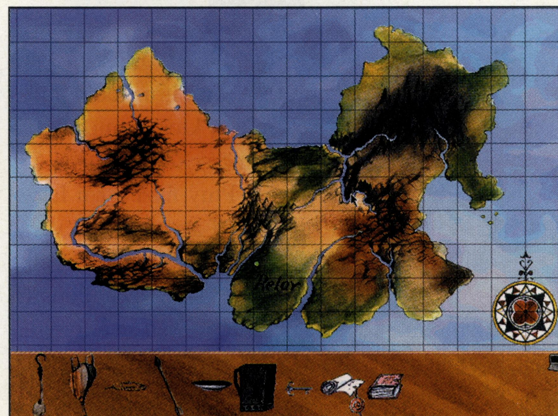
TIP

Výhodou této hry je především český původ. Můžete tak se hrou komunikovat v rodném jazyce a nemusíte přemýšlet, co postava anglicky říká.

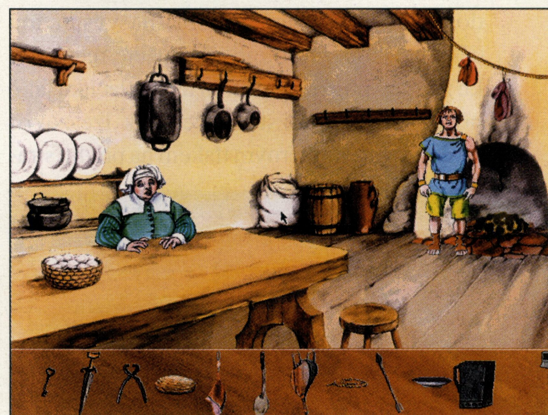
Dárek pro vás

Tuto pěknou českou hru si u nás můžete objednat za fantastickou cenu 190 Kč + poštovné (60 Kč). Stačí zaslat korespondenční lístek na adresu: **Vogel Publishing, Václavské náměstí 56, 111 21 Praha 1.** My vám pošleme CD se hrou Gooka a další dvě CD plná hratelných ukázek nových her. Tento komplet může být pěkným dárkem. Na Slovensku zasílejte objednávky na adresu:
Magnet - Press Slovakia, s. r. o., Teslova 12, 821 02 Bratislava (cena 190 Sk).
POZOR! Jen do vyprodání zásob!

malý rámeček se slovním popisem. Stačí jediné kliknutí, a osoba s vámi hovoří nebo si berete předmět, na který jste klikli. Předměty uchováváte v inventáři, který je vidět v pruhu v dolní části obrazovky. Pokud na předmět dvakrát kliknete, dostane se vám od Gooky detailnější informace o dané věci. Další činnost znáte též z Windows. Je to ta-



žení. Najedete ukazatelem myši na předmět, stisknete a držíte levé tlačítko myši a najednou můžete s předmětem pohybovat. Tímto způsobem například uchopíte měch a posunete ho pomocí myši na ohniště. Rozzáří se nápis „rozdmýchat oheň“, a pokud uvolníte levé tlačítko, činnost se vzápětí vykoná. Stejně jako používání předmětů na obrazovce lze některé předměty kombinovat mezi sebou. Uchopíte některý a pomalu ho táhnete přes ostatní v inventáři. Pokud se opět objeví nápis, můžete předměty zkombinovat (například vzít úlomek klíče do kleští nebo z naběračky a háku udělat páčidlo). Pokud na určité místo na obrazovce kliknete, když ukazatel vypadá



jako černá šipka, hrdina se na označené místo přesune. Tvar ukazatele může ještě nabýt podoby zelené šipky – ta ukazuje místo, kudy lze vstoupit do jiné místnosti. Teď už jste vybaveni dostatkem informací, takže vám přejeme příjemnou zábavu.

Elektronické časopisy



Mnozí z vás si pod pojmem „elektronické publikování“ možná nedovedete představit konkrétní náplň těchto slov, a proto si jeho úlohu ve stručnosti ukažme na jednom problému.

Například nejznámější počítačový časopis Chip, který vydává naše vydavatelství, přináší každý měsíc minimálně 100 stran infor-



mací z počítačového světa. A jedna strana textu, to je přibližně 700 slov (tedy v každém čísle minimálně 70 tisíc slov, za rok asi tak milion!). Jistě jste se už ocitli v situaci, kdy jste po nějaké době potřebovali rychle najít text, který jste už dříve určitě četli. Marně si vzpomínáte, listujete stohem tiskovin a stále se vám potřebnou informaci nedaří najít. A přitom máte jistotu, že jste v některém z prohledávaných novin nebo časopisů hledanou informaci určitě viděli. Hledáte-li nějakou informaci, aniž přitom tušíte, zda se o ní vůbec psalo, může se vám snadno stát, že se „utopíte“ v moři papírů.

Protože dnes jsou všechny noviny i časopisy připravovány elektronickou cestou, je možné využít této skutečnosti a jejich obsah zpřístupnit „přes počítač“. Pokud je pro takto uložené informace využit fulltextový systém, najdete potřebnou informaci během několika málo minut. Navíc při digitální formě uložení dat mohou být textové informace snadno doplněny také o multimediální prvky (zvuk, videoukázky). Díky CD-ROM a internetu máte dnes k dispozici nejen několik titulů novin a časopisů, ale také knihy. A takto prezentovaných „tiskovin“ bude přibývat, přičemž některé z nich už ani nemají svůj obraz v tištěné podobě.

ViewMaster - CHIP 1998/02

Hledej | Zpět | Obsah | Výběr knih | Ediční plán | Nástroje

Obrázky z nul a jedniček

Panely | Stránka

Grafické formáty

Pro záznam digitalizovaného obrazu dnes existuje řada způsobů (tzv. grafických formátů), které ovšem nejsou vždy navzájem kompatibilní. Ukládat obrazová data beze ztrát a úsporně lze pouze tehdy, zvolíte-li vhodný grafický formát, a stejně tak na něm záleží i možnosti dalšího zpracování obrazu.

Obrázky z nul a jedniček

To, co postihlo Babyloňany při zmatení jazyků, nevyvede z míry dnešní tvůrce grafických programů. Licenční problémy na straně jedné a zvláštnosti komplikovaných grafických formátů na straně druhé odsoudily všechny pokusy o vytvoření nějakého standardu k neúspěchu. Ostatně stanovení závazných pravidel je v této oblasti složité už proto, že existují dvě zcela odlišné metody ukládání grafických informací.

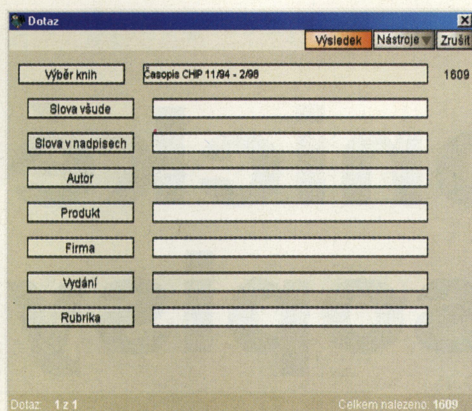
Při první metodě se obraz rozloží do mnoha jednotlivých bodů a informace o jejich individuálních vlastnostech se zapíší do grafického souboru. Tuto metodu nazýváme podle anglického označení obrazového bodu **pixelovým (bitmapovým, rastrovým) formátem**. Takových formátů existuje celá řada, k nej-známějším dnes patří **PCX**, **BMP**, **TIFF**, **TGA**, **GIF** a **JPEG**.

Navzájem se liší ve třech podstatných bodech. Za prvé jsou v každém z nich informace k jednotlivým bodům jinak seřazeny a zakódovány. Za druhé mohou jednotlivé formáty zpracovávat rozdílná množství barevných odstínů. A konečně za třetí disponují více či méně propracovanými metodami komprese dat. Tyto metody, které snižují množství ukládaných dat, jsou však současně i hlavním nedostatkem pixelových formátů. Čím přesněji má být obraz popsán, na tím více obrazových bodů jej musíme rozložit. Jestliže je bodů málo, vznikají např. známé schodové efekty u zakulacených objektů apod.

PERIODIKA – PODZIM 98

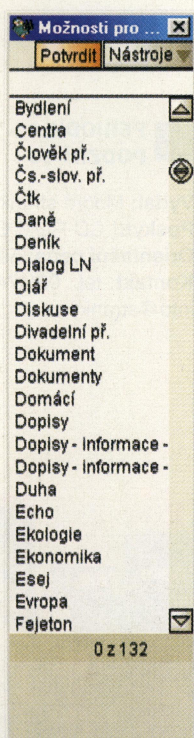
Vydal: Modré stránky
Poskytl: CD-ROM Centrum
Orientační cena: 59 Kč
Kontakt: tel.: 02/4745375
info@stranky.cz





Periodika – podzim 98

Prvním cédéčkem, které nabídlo kompletní texty několika odborných publikací, byl na podzim roku 1995 disk Modré stránky. Naše vydavatelství u toho pochopitelně nechybělo, a tak jedním ze zpřístupněných textů byl obsah časopisu Chip. Od té doby vydává Agentura Modré stránky pravidelně svůj CD-ROM Periodika dvakrát ročně a najdete na něm texty zejména počítačových periodik. Pro uživatele výpočetní techniky jde o významného pomocníka. Data jsou zpřístupněna pomocí fulltextového systému ViewMaster, který umožní libovolný text snadno najít. Při hledání je možno využívat logické vazby mezi hledanými slovy a omezovat hledání podle několika dalších kritérií.



RESPEKT 90-96
Vydal: Respekt
Orientační cena: 890 Kč

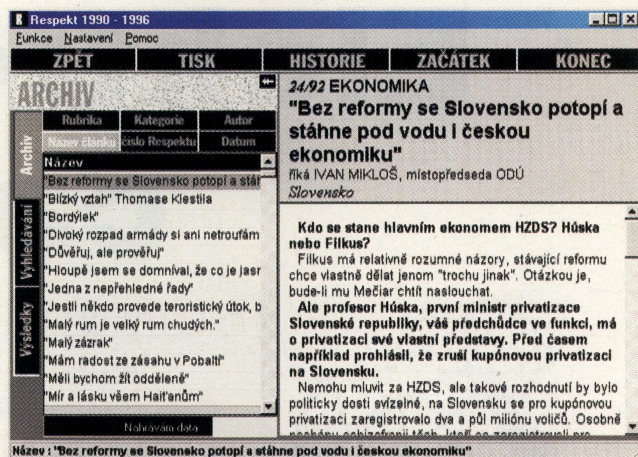
Lidové noviny 1988 - 1997

Pomocí systému ViewMaster jsou zpřístupněny také kompletní texty významného deníku Lidové noviny. Na CD najdete texty ročníků 1988 - 1989 a 1994 - 1997 (navíc jako bonus také texty z ledna až dubna 1998). Z let 1990 - 1994 jsou zpracovány anotace a rešerše jednotlivých čísel (více než 70 tisíc anotací). Těžko si lze představit tu horu papírů, které byste museli prolistovat, pokud byste potřebovali vyhledat nějaký článek v tištěných vydáních. Bylo by to určitě těžší než známé hledání jehly v kupce sena. Díky dnešním možnostem informatiky je to snadné a navíc si tuto „horu papírů“ můžete neustále nosit s sebou a vyhledaný text snadno využít pro svou další práci.





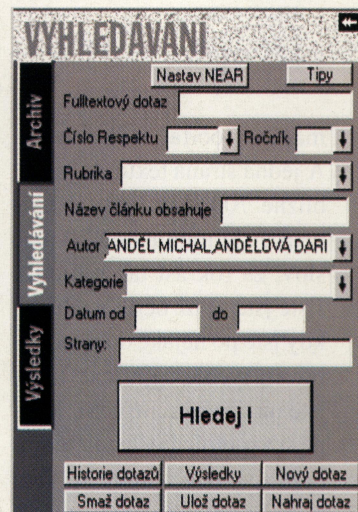
LIDOVÉ NOVINY 1988 - 1997
Vydal: LN a Modré stránky
Poskytl: CD-ROM Centrum
Orientační cena: 1550 Kč





Respekt

CD-ROM Respekt 90 – 96 přináší celkem 7447 článků ze 353 čísel tohoto týdeníku, které byly v uvedeném časovém rozmezí publikovány. Kromě fulltextového vyhledávání požadované informace nabízí ovládací program ještě další způsob přístupu – databázové vyhledávání podle několika kritérií. Kromě textů jsou na CD uloženy také vybrané fotografie, 50 čísel Informačního servisu (předchůdce Respektu) a několik dalších zajímavostí.





Micro Machines

Pokud chcete přesvědčit rodinu, že váš domácí počítač může sloužit k zábavě všech jejích členů najednou, měli byste sáhnout po některé ze závodních her. A mezi ideální produkty „pro celou rodinu“ nesporně patří i závody miniaturních autíček – hra Micro Machines. Jako každá úspěšná hra má i tato několik pokračování. Zmíníme se o nejrozšířenějším druhém a o nejnovějším třetím pokračování.

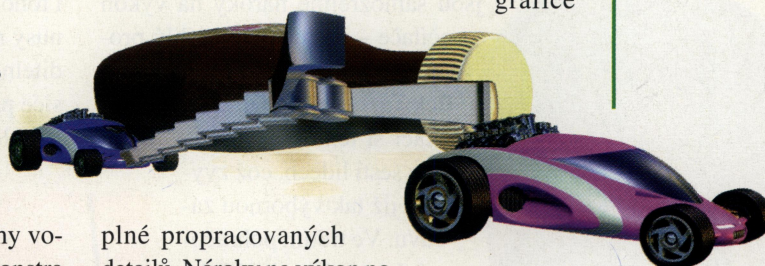
Micro Machines II

Tato hra je stará více než tři roky, přesto její zábavnost převyšuje mnoho her vzniklých v poslední době. Jde o závody malinkých vozidel, která se prohánějí v různých prostředích. U různých tratí máte k dispozici i různé druhy vozidel – normální auta, formule, (mini)monstra s (mini)obřími pneumatikami, ale i vrtulníky nebo závodní čluny. Velikost svých vozítek



poznáte při porovnání s předměty na tratích. Jeden ze závodních okruhů se odehrává třeba na kulečníkovém stole. Se svým vozem se proplétáte mezi různými překážkami, jako je křída na tágo či kulečníkové koule. Prostředí, ve kterých budete se svými mikromašinami závodit, jsou rozličná. Zazávodíte si na jídelním stole mezi zbytky od oběda, projedete si trať vystavěnou na pracovní desce v kutilské dílně nebo se budete proplétat mezi květináči na zahradě. Micro Machines II umožňují hru čtyř hráčů na jediném počítači. Dva závodníci ovládají své stroje pomocí klávesnice, zbylí dva hrají pomocí joysticku nebo joypadu, který se hodí pro ovládání hry lépe. Ovládání je velmi jednoduché – jízda vpřed nebo vzad, samozřejmě zatáčení a ještě si můžete zatroubit. Všehovšudy je to nějakých pět kláves. Hrací plochu a své stroje sledujete z ptačí perspektivy ve dvourozměrné grafice





plné propracovaných detailů. Nároky na výkon počítače nejsou vysoké – hru lze spustit na počítači s procesorem 386 a čtyřmi MB operační paměti, na pevném disku vám zabere asi 16 MB. Závody pro více hráčů se liší od ostatních her v jedné podstatné věci. Obrazovka není rozdělena na části, v nichž by každý sledoval svoje vozítko ve svém výřezu, ale všichni jsou spolu na jediné obrazovce. Princip závodu spočívá v tom, že ten, kdo se zpozdí a jemuž ostatní ujedou, vypadává a zbylí hráči pokračují tak dlouho, než zůstane pouze jeden. Odpadnout z probíhajícího závodu můžete i z prvního místa. Pokud se příliš daleko vzdálíte od trati (ta je vždy pečlivě vyznačena), máte smůlu; ostatní pokračují bez vás. Velmi běžné jsou i pády (mnoho tratí se odehrává na stolech), často vás soupeř v prudké zatáčce postrčí a pošle mimo závodní dráhu. Hru můžete hrát



pochopitelně i sami; existují různé varianty hry – na čas nebo šampionát, kde jsou vám soupeřem závodníci ovládaní počítačem. Ale nic se nevyrovná zábavě, kterou zažijete při hře proti živým protivníkům. Pokud vás omrzí tratě, které vám hra nabízí, můžete vyzkoušet přiložený jednoduchý editor. Jeho pomocí si můžete vyrobit další závodní okruhy podle vlastních představ.



Micro Machines V3

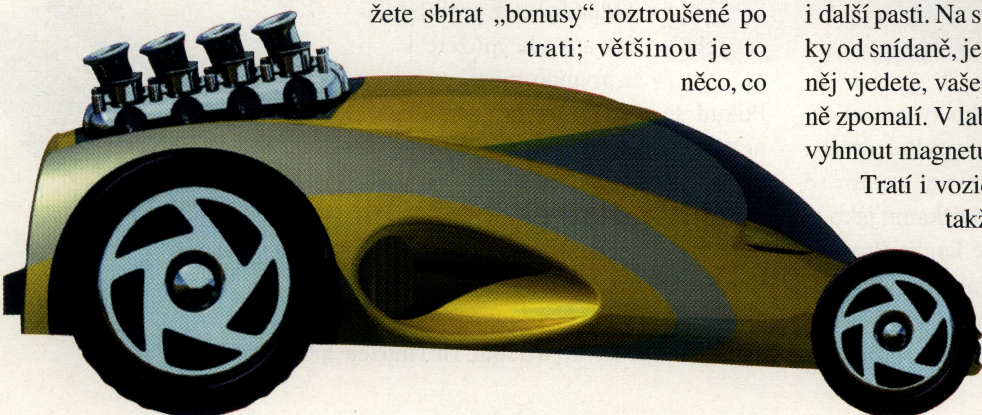


Letos na začátku léta se objevilo pokračování těchto zábavných závodů nazvané Micro Machines V3. Princip závodů miniaturních vozítek v různých prostředích se nezměnil, ale přibyla řada vylepšení. Na první pohled je vidět rozdíl v grafice – plně trojrozměrná grafika podporující současné 3D akcelerátory. Cenou za tento pokrok jsou samozřejmě nároky na výkon počítače – potřebujete rychlý procesor Pentium a velmi se hodí grafický akcelerátor. Na jednom počítači si tentokrát můžete zahrát až v šesti lidech, což zvyšuje již tak výbornou zábavu. Ve třetím pokračování nechybí ani řidičská škola, kde se od základů můžete naučit zvládat své vozítko ve všech možných i nemožných situacích. Příjemný hlas učitelky vám (anglicky) zadává pokyny, co kdy máte udělat, a pokud splníte její příkazy správně, postupujete do další lekce. Když získáte dojem, že jste se naučili všechno, co budete v následujících chvílích potřebovat, můžete se pustit do vlastního závodění. Opět je k dispozici mnoho typů závodů – na čas, proti jednomu soupeři nebo souboj čtyř, kdy poslední vždy odpadne, až zůstane jen vítěz. Při závodech můžete sbírat „bonusy“ roztroušené po trati; většinou je to něco, co může ublížit vašim protivníkům. Jsou tu třeba kleště na vysouvacím rameni, kterými můžete zachytit závodníka před sebou a přitáhnout se na jeho úroveň. Pokud vás někdo stíhá a je přilepen těsně za vámi, ideálním bonusem pro tuto situaci je mina. Po najetí na minu auto exploduje a je od něho pokoj. Pozor, dokud minu někdo nepřejede, zůstává na trati a v dalším kole může nepříjemně překvapit i toho, kdo ji původně nastražil. Některé bonusy mohou být nevýhodné, jako třeba neviditelnost nebo proměna v ohnivou kouli. Ta sice při kontaktu zničí vozidla vašich soupeřů, ale je velmi těžko ovladatelná. Kromě



bonusů se můžete na tratích setkat i s mnoha nástrahami. Kromě obvyklých pádů jsou tu i další pasti. Na stole, kde kroužíte mezi zbytky od snídaně, je třeba rozlitý med. Pokud do něj vjedete, vaše mikroauto hodně nepříjemně zpomalí. V laboratoři se musíte obloukem vyhnout magnetu, jinak vám soupeři ujedou.

Tratí i vozidel je nepřeberné množství, takže vám tato hra určitě vydrží na velmi dlouhou dobu. Pro nadcházející dlouhé zimní večery si nelze přát nic lepšího.



Závodní hry

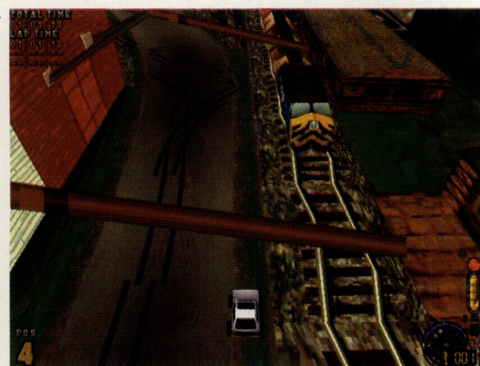


Závodní hry jsou i přes nástup nových, akčních trojrozměrných bojovek stále jedním z nejžádanějších artiklů. Proto firmy, které vyvíjejí hry, každoročně zahlcují trh závoděním jakéhokoli druhu. Závodit se dá doopravdy na všem – od Formule 1 přes ohromnou škálu různých strojů, letadel, motorových člunů a vznášedel až po soupeření „monster“ (aut známých spíše z amerických filmů) či po závody nadzvukových aut, kdy vás od vítěze dělí třeba jen desetitisícina sekundy.

Mezi nejoblíbenější, pokud pomineme speciální simulátory formulí, však stále patří závody autíček. To je druh závodění, při němž se na svůj vůz díváte shora, ovládáte ho velmi jednoduše kurzorovými šipkami a radujete se z jízdy. U tohoto typu her nejde ani tak o výsledek či postup a o vítězství, ale především o radost ze hry samé.



Mezi nejoblíbenější autíčka se právem řadí i jeden z hitů loňského roku – Ignition.



Ignition

Po spuštění hry si nejprve vyberete jeden z modelů aut – volkswagenem „broukem“ počínaje a žlutým školním autobusem konče –



a můžete vyrazit na trať. Každé autíčko má své specifické jízdní vlastnosti. Policejní auto je například velmi rychlé, ale hodně se přetáčí, nákladní tahač je pak o něco pomalejší, dá se s ním však bez problémů vyjet úplně každá zatáčka.

Během hry vás čeká 7 + 7 závodních okruhů. Na začátku jsou to pouze dva – Krajina vodopádů a Staré zlaté doly. Pokud úspěšně zvládnete oba tyto závody, postupně se vám začnou otevírat tratě další. Až dojedete celý seriál – a věřte, že to není lehké – počítač vám nabídne dalších sedm tratí: stejných jako na začátku, ale zrcadlově obrácených.

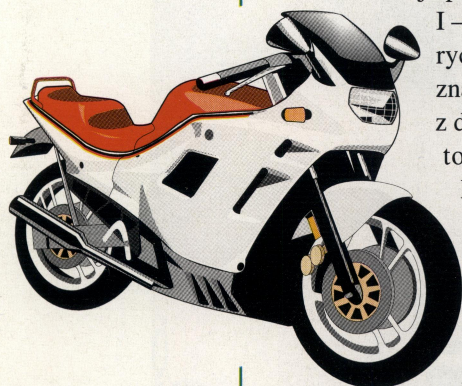
Počítačové hry se mimo jiné hodnotí i podle délky, případně podle času, za jaký se dají dohrát, a v neposlední řadě se sleduje i možnost hry ve více lidech. A to je právě jeden z mnoha faktorů, které posouvají Ignition o krok kupředu. Dá se totiž





hrát v počítačové síti až v osmi hráčích nebo – není-li váš počítač připojen k počítačové síti ani k Internetu – můžete si rozdělit hru na monitoru na dvě poloviny a hrát si Ignition doma ve dvou. Zkuste to, určitě se dobře pobavíte.

Existuje samozřejmě mnoho dalších her s tematikou automobilových závodů. Mezi nejlepší patří série Need for speed I – III (závody opravdu hodně rychlých speciálů světových značek), Grand Prix 2 (jeden z doposud nejlepších simulátorů formulí) či například International Rally Championship (závody rallye, kde se mimochodem jako jeden ze závodních strojů objevuje i naše Škoda Felicia a nevede si nejhůř). Bohužel však tyto hry většinou vyžadují výkonnější počítač, mnohdy se speciální přídavnou grafickou kartou.



Motor Racer

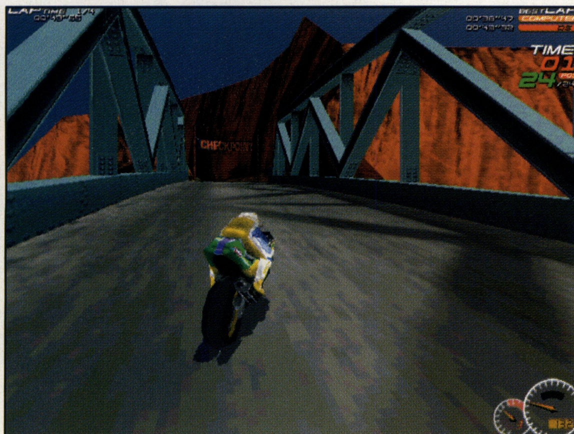
Ve světě počítačových her se však nezávodí pouze s auty. Samozřejmě zde najdete i zástupce jednostopých vozidel – motorek. Motorky jsou docela hodně populární, avšak popravdě řečeno, úroveň těchto her není nijak moc velká. Asi nejlepší je v současné době Motocross Madness, avšak tato hra vyšla v srpnu 1998, takže i její nároky jsou poměrně hodně vysoké.

Ke klasice motocyklových závodů patří hra Motor Racer. Pokud si nejste jisti, zdali byste zvolili raději závody silničních motorek, nebo závody motokrosové, je tato hra pro vás jako dělaná. Motor Racer totiž obsahuje obě varianty. Po spuštění hry se vás počítač zeptá, zdali si přejete zvolit silniční, nebo terénní variantu, a pak už jen stačí vybrat stroj a vyrazit. Při výběru motorky (a to platí i pro většinu závodních aut a jiných strojů) vám jsou stroje představovány podle nejrůznějších parametrů, srovnatelných s parametry skutečnými. Potom i jízdní vlastnosti se budou podobat skutečnosti. Je proto dobré si všímat akcelerace, maximální rychlosti, pevnosti řízení, brzd a dalších maličkostí, které mohou mít později vliv na váš výsledek. Velký důraz je kladen i na řazení. Můžete si vybrat automatické nebo manuální, většinou prováděné stiskem kláves A a Z. Manuální řazení je však poměrně složitá záležitost. Ne že by bylo na stisku kláves A a Z něco složitého, avšak pokud máte sledovat, co se děje na monitoru, je takřka nemožné ještě reagovat řazením, zvláště uvědomíte-li si, že hra běží v jiném čase a v jiných vzdálenostech. Nicméně pokud ovládnete ruční řazení, budete v cíli o pár sekund dříve.

Takže máte vybranou motorku, a hurá na trať. Motocykly jsou přece jen poněkud méně stabilní než auta, takže pro začátek je asi nejlepší projet si pouze tréninkové tratě. Teprve na trati zjistíte, jak váš stroj reaguje, a po několikeré výměně si jistě najdete ten správný. Když se dostanete na závod samý, bude vás čekat dalších 23 jezdců, které musíte porazit. Cestu vám kromě soupeřů budou znepříjemňovat i kontrolní stanoviště, která musíte míjet v předem daných časových limitech.



Závodění aut, autíček, motorek či člunů se stále těší velké oblibě. Firmy zabývající se vývojem nových her si jsou dobře vědomy přirozené lidské hravosti a „klučičího" nadšení pro všechno, co má kola. Proto ve vydávání závodních her určitě neustanou. A to je moc dobře. Čeká na nás tedy ještě mnoho a mnoho dalších zajímavých závodů.



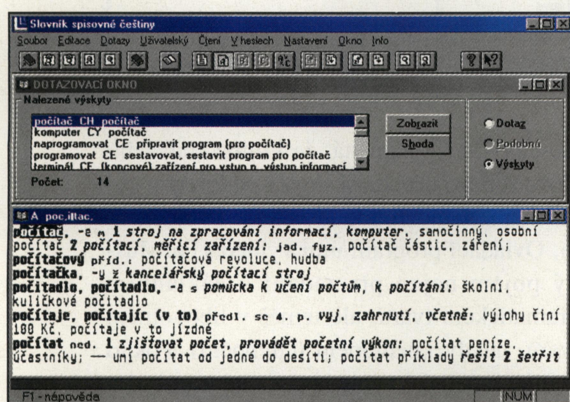


Slovníky

Slovníky patřily odjakživa k těm knihám, které stávaly v knihovnách na dostupném místě; často ležely přímo na pracovním stole tak, aby byly rychle po ruce. Jsou to užiteční pomocníci, kteří pomáhají vždy tam, kde je potřeba. Jejich elektronické verze jsou na tom podobně, a proto bývají, pokud je to možné, instalovány přímo na pevné disky počítačů. Ty rozsáhlejší ovšem musí ke svému provozu využívat mechaniku CD-ROM. Většinou jde o jazykové slovníky, ale existuje už také řada odborných slovníků výkladových.

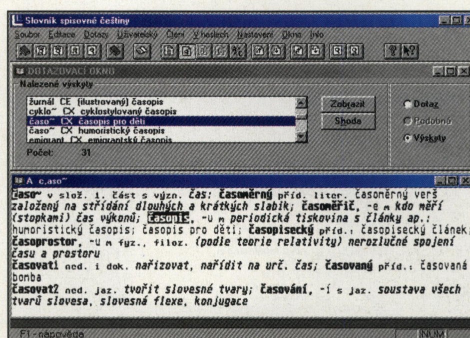
Slovník spisovné češtiny

Pokud při psaní používáte počítač a některý z výkonnějších textových editorů, můžete si zapnout kontrolu pravopisu, která vám pomáhá aspoň tak, že upozorňuje na slova, která nejsou v příslušném slovníku. Pro ty,



kteří potřebují trochu víc než kontrolu pravopisu, existuje elektronická verze Slovníku spisovné češtiny, kterou vydala firma LEDA jako jeden z titulů řady Českých slovníkových databází (dosud bylo vydáno několik odborných anglicko-českých a česko-anglických slovníků a latinsko-český lékařský slovník; připravují se další cizojazyčné i oborové slovníky).

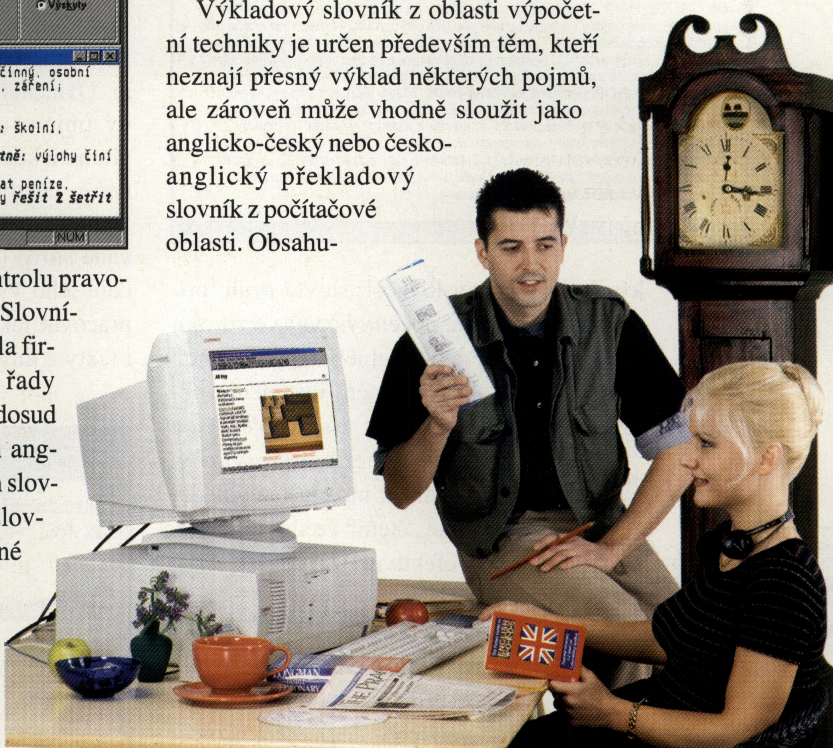
Slovník obsahuje 45 366 heslových slov a 62 872 významů nejen základního jádra spisovné češtiny; zachycuje i běžná slova obecné češtiny, slova slangová a nejznámější odborné názvy. Ovládací program je shodný pro celou databázi slovníků, takže se při jejím rozšiřování nemusíte učit



další příkazy. Vyhledávací funkce umožní snadno najít požadované slovo, a pokud máte aktivovánu funkci „Hledat i podobné“, nemusíte ani znát přesný tvar slova. Tato vlastnost je užitečná zejména u cizojazyčných slovníků. Program umí zkontrolovat pravopis i v textu uloženém do schránky.

Velký frekvenční slovník počítačů

Výkladový slovník z oblasti výpočetní techniky je určen především těm, kteří neznají přesný výklad některých pojmů, ale zároveň může vhodně sloužit jako anglicko-český nebo česko-anglický překladový slovník z počítačové oblasti. Obsahu-



SLOVNÍK SPISOVNÉ ČEŠTINY

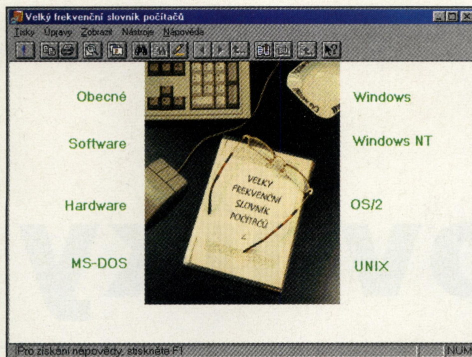
Vydal: LEDA Voznice
Orientační cena: 780 Kč

VELKÝ FREKVENČNÍ SLOVNÍK POČÍTAČŮ

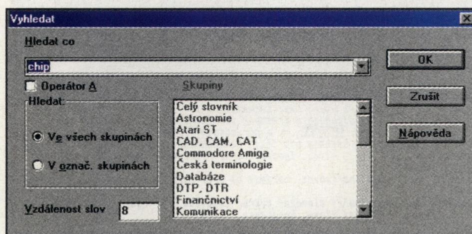
Vydal: Optimus Vyškov
Orientační cena: 399 Kč

LINGEA LEXIKON (ANGLIČTINA, NĚMČINA)

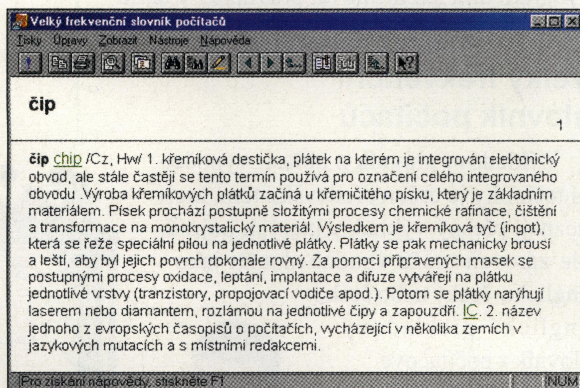
Vydal: Lingea Brno
Orientační cena: 690 Kč



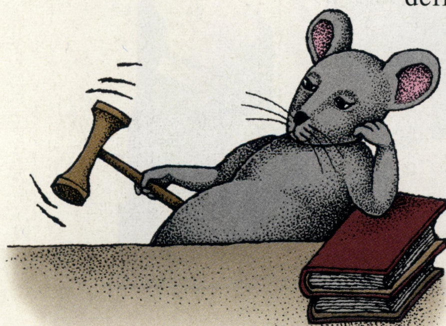
je 11 000 hesel a 500 ilustrací. Slovník vychází z původní knižní podoby, ale je doplněn o několik užitečných funkcí, z nichž nejdůležitější je Hledání. K vysvětlení požadovaného pojmu už nemusí sloužit jen jediné heslo nalezené podle abecedního rejstříku, jak je



u slovníku obvyklé, ale jeho pomocí můžete nalézt všechny výskyty daného slova i ve výkladech jednotlivých slov. Vyhledávat lze v celém slovníku nebo v některých ze 30 definovaných tematických skupin. U každého slova je uveden (pokud to má smysl) anglic-

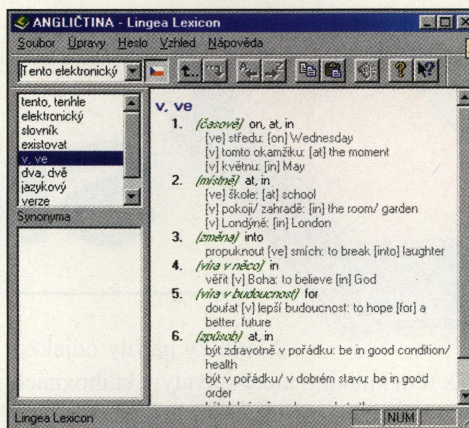


ký ekvivalent, výslovnost, slovní druh, případná homonyma, počet výskytů ve zdrojové bázi textů. Pochopitelně nechybí vlastní výklad pojmů, občas doplněný ilustračním obrázkem. Výhodou při práci se slovníkem jsou definované hypertextové vazby. Díky jim a možnosti vyhledávání je „čtení" ve slovníku velmi efektivní.

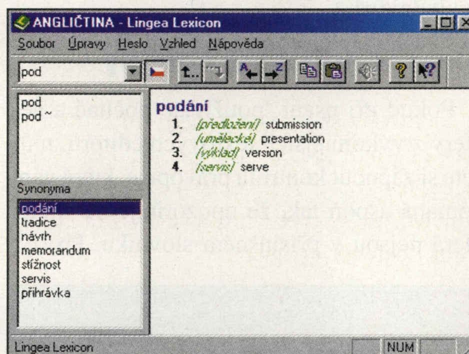


Lingea Lexicon

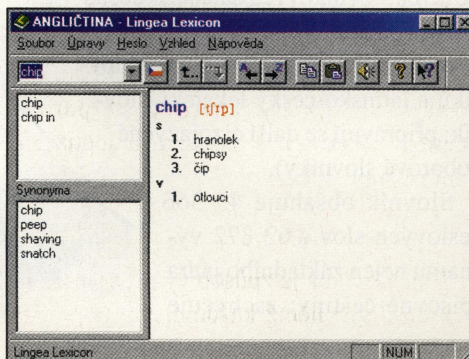
Tento elektronický slovník existuje ve dvou jazykových verzích – anglické a němec-



ké. Funkce obou verzí jsou shodné, ale pro anglickou verzi je navíc dostupná možnost poslechu jednotlivých slov tak, jak je namluvil rodilý mluvčí. Slovník umí automaticky rozeznat směr překladu, ale pochopitelně také respektuje volbu uživatele. Silnou stránkou slovníku je jeho vazba na tzv. synonymické



slovníky, což znamená, že kromě zadaného slova zobrazí také další slova s podobným významem. Samozřejmou funkcí je vyhledávání. Ovládací program umí vyhledat příslušný pojem nejen při zadání v základním gramatickém tvaru, ale téměř v libovolném tvaru, někdy i neúplném (chybném). Pokud zvolíte fonetické vyhledávání, najde požadované slovo (a zobrazí jeho překlad) i po zadání jeho výslovnosti. Slovník může spolupracovat také se schránkou a překládat tak i texty z jiných aplikací.



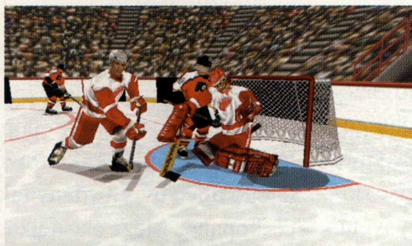
Sportovní hry



Sportovní hry se těší poměrně velké oblibě. Na světě je opravdu mnoho různých druhů sportovního vyžití a tvůrci počítačových her v nich nalezli inspiraci.

Článek o hrách v minulém čísle jsme věnovali automobilovým závodům. Kromě aut však můžete soutěžit i v lyžování, atletice, boxu, ragby, kopané, ale i v golfu, tenisu, basketbalu či hokeji. A právě hokej je hra, která před nedávnem zachvátila naši republiku opravdu nečekaným způsobem. A jelikož jde asi o nejpopulárnější sport u nás, rozhodli jsme se věnovat toto číslo právě jemu. Konkrétně sérii hokejů NHL.

V roce 1993 vypustila do světa firma EA Sports první hokej NHL. Název hry v té době zněl „NHL 93“. Šlo o převratnou novinku na trhu s počítačovými hrami, neboť hokejisté se na obrazovce pohybovali mnohem plynuleji než hráči v jiných hrách. Ovládání hry bylo poměrně jednoduché a celková atmosféra byla zkrátka jedinečná.

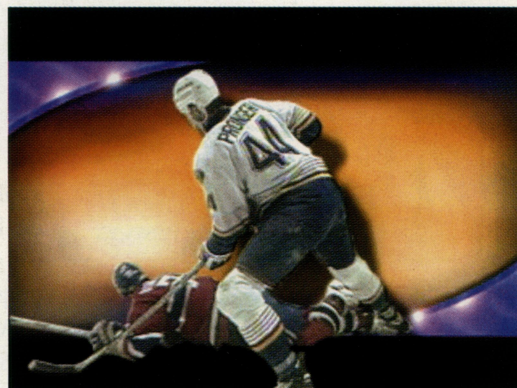


Od té doby však uplynulo mnoho vody a dnes sklízí úspěchy NHL 98 a nově vychází už šestý díl – NHL 99.



NHL 98

Po úvodní znělce se před vámi otevře jedinečný svět kanadsko-americké hokejové ligy, tedy soutěže, která se ve světě těší největší oblibě. Hra může sloužit i jako encyklopedie hokeje. Před hrou samou si totiž můžete prohlédnout soupisky všech mužstev nebo prolistovat statistiky kanadského bodování všech hráčů NHL. Dozvíte se mnoho zajímavostí o současném hokejovém světě. Kromě mužstev NHL zde najdete (a budete si moci za ně zahrát) i mužstva patřící ke světové hokejové špičce, mezi kterými nechybí ani náš národní tým.



Takže si pojďme vybrat tým a můžeme začít. Hra se ovládá poměrně jednoduše. Pro pohyb hráče jsou určeny kurzorové šipky. Dále pak můžete používat ještě další čtyři klávesy, a to mezerník pro střelu, klávesu „C“ pro nahrávku, „X“ pro zrychlení a „Z“ pro speciální pohyby, např. pro položení obránce do střely a podobně. Přestože je ovládání na klávesnici velmi dobře rozmístěno, můžete si je samozřejmě upravit podle vlastní potřeby. Váš spoluhráč (můžete hrát proti počítači, ale i proti kamarádovi – hra je určena pro dva hráče) bohužel nemůže hrát s vámi na klávesnici. Musí buď použít nějaký gamepad (speciální ovládací zařízení pro hry, o kterém jsme psali v kapitole Zařízení na str. 19), nebo může ovládat hru myší.





Jako hráč vždy ovládáte pouze jednoho hokejistu. Kolem jednoho z vašich hráčů se neustále objevuje barevné rozlišovací kolečko. To určuje, kterého hráče právě ovládáte. Klávesou pro přihrávku se pak mezi hráči můžete libovolně přepínat. Hokejisté, kteří právě nejsou pod vaší kontrolou, hrají podle vámi zvolené strategie. Pokaždé když přihrajete, se ovládání automaticky přepne na hráče, který je zrovna u puku.



Strategie se dá upravit v nastavení před začátkem hry a dá se měnit i během zápasu. Máte na výběr opravdu mnoho taktických postupů včetně odvolání brankáře. Za zmínku stojí i fakt, že každý z národních týmů hraje podobný hokej jako jeho živé předlohy.

Jako u jiných her podobného typu si můžete na začátku zvolit, jaký typ zápasu budete hrát. Buď si zahrajete pouze „přátelák", kdy si vyzkoušíte svého soupeře, nebo můžete začít rovnou prvním zápasem NHL. Pokud se vám zdá, že odehrát více než 50 zápasů je moc, můžete skočit přímo do play off, tedy do závěru celé ligy, kdy o jednu z nejcennějších ligových trofejí bojuje jen několik nejlepších týmů.



S národními týmy se dostanete na mistrovství světa, kde budete bojovat o postup ze základní skupiny, a pokud se vám to podaří, i o zlatou medaili ve finále.

Pravidla

NHL 98 se striktně drží pravidel hokejové federace. Postavení mimo hru, zakázaná uvolnění, fauly se však dají v průběhu hry také nastavit, takže začátečníci se nějakého toho ofsajdu bát nemusí.

Pěstní souboje

V reálné NHL jsou velmi oblíbeny bitky mezi hráči. Nechybějí samozřejmě ani zde. Po vzájemné slovní potyčce dvou hráčů, které si ani nevšimnete, se hra přepne do „bojového pohledu" a tlačítky, kterými ovládáte hráče během hry, se nyní budete snažit zmlátit protivníka. Ale pozor, během bitky (stejně jako při hře) se váš hráč může zranit a do dalšího zápasu nenastupuje.

Přestupy

Ani v počítačové verzi ligy nechybějí přestupy hráčů. Naštěstí za hráče nemusíte platit, takže si vlastní tým můžete složit ze samých hvězd. Vaše šance na vítězství tím stoupají.

Uvědomíme-li si, s jakou precizností byla tato hra vypracována, a přičteme-li k tomu i jedinečnou atmosféru (jednotlivé zápasy jsou podpořeny vynikající autentickou zvukovou kulisou a komentovány vždy dvěma profesionály), dá se říct, že jde doopravdy o jednu z nejlepších sportovních her na světě.

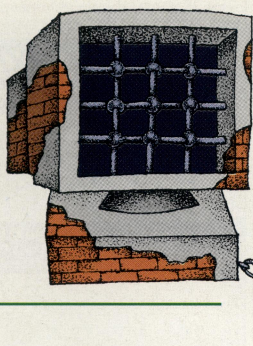
Požadavky na výkon počítače

Jedinou větší nevýhodou tohoto typu her (a vlastně her vůbec) je fakt, že po grafické stránce jsou stále kvalitnější a náročnější na výkon počítače (zejména grafické karty), takže u mnohých z nich se neobejdete bez speciálních 3D grafických karet. Ani cena her není zrovna nízká, a proto by nebylo vhodné, kdybyste si hru donesli domů a nešla by vám na počítači spustit. Proto si vždy raději přečtěte, jakou minimální konfiguraci počítače doporučuje výrobce, případně se zeptejte prodavače. Ten by vám měl umět poradit.

Nejen hokej...

Avšak nejen hokejem živ je člověk. Zvláště pak v Čechách je velmi populární především kopaná. Pro milovníky travnatých hřišť a kulatého míče byly vydány také mnohé simulace kopané. Mezi asi nejznámější a nejlepší patří série fotbalů FIFA. Pochází ze stejné dílny jako NHL a dnes se můžeme těšit ze hry FIFA 98.

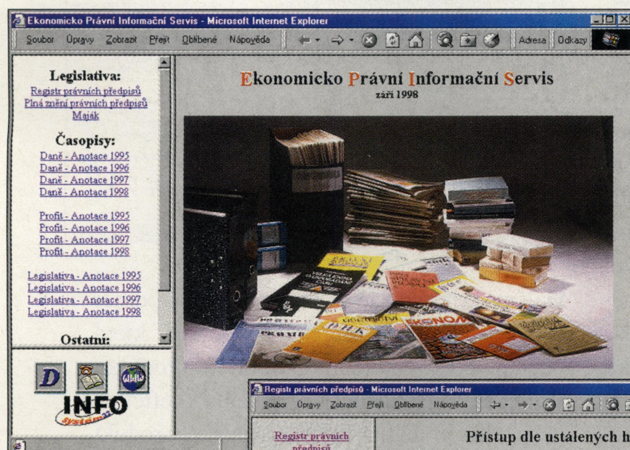
Kopaná jako hra pro počítač se v zásadě ovládá stejně jako výše popsaný hokej. Ovládání jednotlivých hráčů můžete libovolně přepínat, nastavovat si délku poločasů, pravidla i pozornost sudího. I zde si můžete zahrát některou z ligových soutěží nebo zápasy národních týmů.

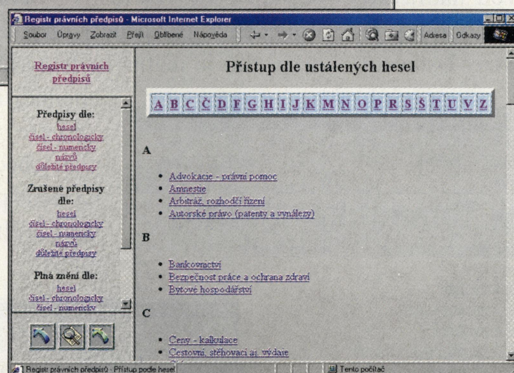


Paragrafy v počítači

Dnešní téma sice mezi zábavu a multimédia přímo nepatří, ale elektronické právní systémy lze zařadit mezi průkopníky využívání jak fulltextových a hypertextových technologií, tak CD-ROM jako nosičů velkých objemů dat. Nepřímo se tak podílely na rozvoji technologií, bez kterých by multimediální tituly nedoznaly dnešního rozšíření.

Elektronické právní systémy jsou svým významem, zejména v dnešní době rozsáhlých změn našeho právního řádu, nezastupitelnými pomocníky všech, kteří zákony, vyhlášky, nařízení, judikáty a další právní informace potřebují. A to jsme vlastně my všichni, někteří více a jiní méně. Nezapomeňte – neznalost zákona neomlouvá!

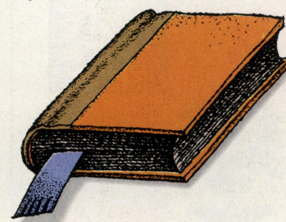




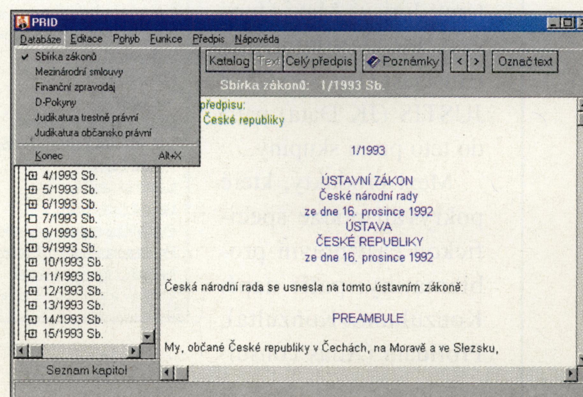
Každý elektronický právní systém musí pochopitelně přinášet aktuální a úplné informace z oblasti, pro kterou je určen (nejlépe s průběžnou aktualizací dat, například cestou Internetu). Jeho ovládání musí být „uživatelsky přívětivé“, tj. musí být natolik standardní, přehledné a pohodlné, aby k jeho využití nebylo potřeba absolvovat speciální školení. Důležitou vlastností je to, zda zobrazuje pouze poslední znění jednotlivých zákonů, nebo zda umožňuje zobrazovat aktualizovaná znění k vámi požadovanému datu.



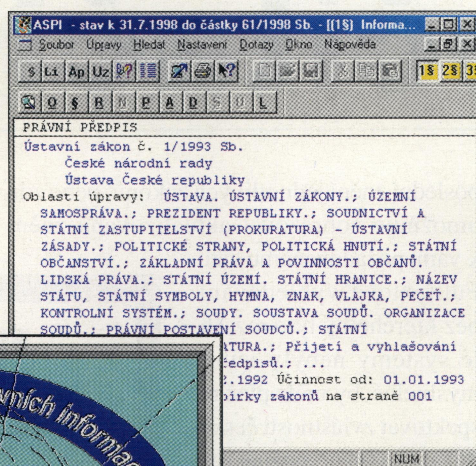
Fulltextové vyhledávání, bez kterého by tyto rozsáhlé systémy nebyly vůbec myslitelné, by mělo plně respektovat zvláštnosti českého jazyka (např. poznat rozdíl mezi slovy trest, tresť a Třešť, mezi slovními druhy: hnát – sloveso nebo podstatné jméno). A hypertextové vazby usnadňují přechody mezi souvisejícími paragrafy a předpisy. V neposlední řadě je to také velká úspora místa – vždyť kompletní Sbírka zákonů od roku 1945, to je velmi vysoký stoh papíru, zatímco jediné cédéčko snadno zastrčíte do kapsy (či lépe do mechaniky CD-ROM svého počítače). V případě potřeby můžete mít celý právní systém na pevném disku svého notebooku stále u sebe.

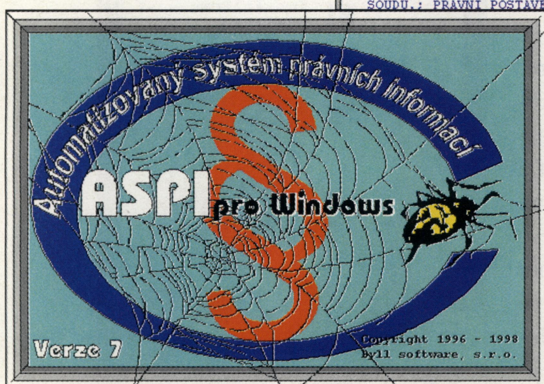


Elektronické právní systémy lze rozdělit do dvou základních skupin. Do první patří ty, které svým obsahem pokrývají celou oblast práva (obsahují kompletní Sbírku zákonů), do druhé skupiny patří systémy zaměřené pouze na určitou specifickou



oblast, např. daně, účetnictví, personalistiku, školu (obvykle však nabízejí informace i z rezortních norem, metodických pomůcek apod.).





Ve skupině systémů, které nabízejí kompletní Sbírku zákonů (alespoň od roku 1945), patří mezi nejznámější systém ASPI firmy Byll software. Z jeho zajímavých možností připomínáme rozsáhlou nabídku judikatury a právní literatury. Kromě textů nabízí také multimediální formy některých příloh – např. obrázky státních symbolů, zvukovou nahrávku hymny. Především pro právní odborníky je určen systém LEGSYS, připravený Ústavem státu a práva AV ČR. Pro ty, kteří využívají prostředí Lotus Notes, je určen produkt Jurix MAX firmy Codex Bohemia. Naopak pro moderní prostředí HTML (to je forma, v jaké se informace nabízejí na internetových WWW stránkách) je určen systém EPiS (K&P soft a Inzag). Také systémy Jurisys Maxi (Jurisys), PRÁVNÍinfoDISK (Business Data Service) a JUSTIS (JK Data) patří do této první skupiny.



Mezi produkty, které pokrývají pouze specifickou část právní problematiky, patří např. Konzultant (Konzulta), Profidata (Atlas consulting), Winlex (StormWare), Zákony'98 ČR (CD-ROM Centrum a ÚSP AV ČR), JURIDIX (TRAIVA), Účetní poradce (MP SOF) a Zákony na PC (Kubdat software).

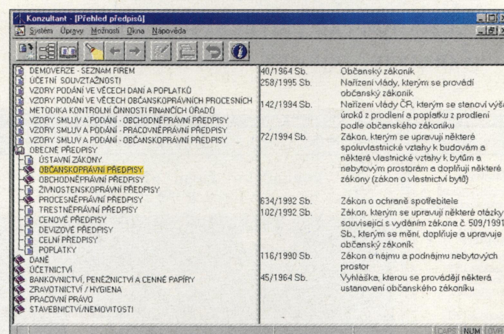
Vítáme Vás v systému LEGSYS®'98
Originální právní informační systém o českých právních dokumentech nejen pro právníky

LEGSYS® '98
v. 7.0 pro Windows 95 a Windows NT

- Rejstřík předpisů od roku 1784
- Plné texty
- Nálezy Ústavního soudu ČR a ČSFR
- Aktuální i historická úplná znění předpisů
- Judikáty civilní, trestní i správní
- Finanční zpravodaj

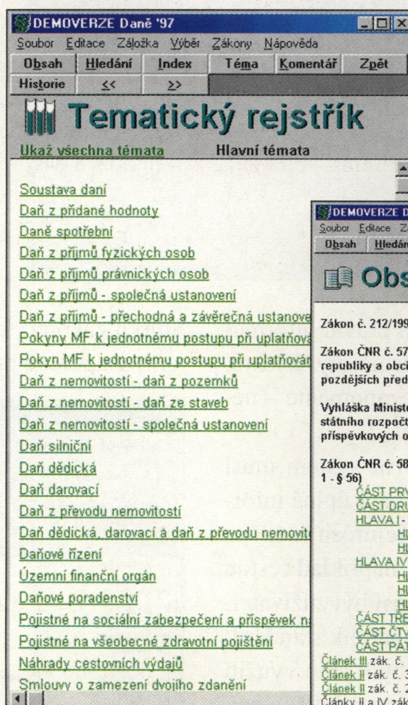
©LEGSYS® Ústav státu a práva AV ČR 1998
Národní třída 18, 116 91 Praha 1
tel./fax/zázn. 02/24 91 22 24, 24 91 22 73

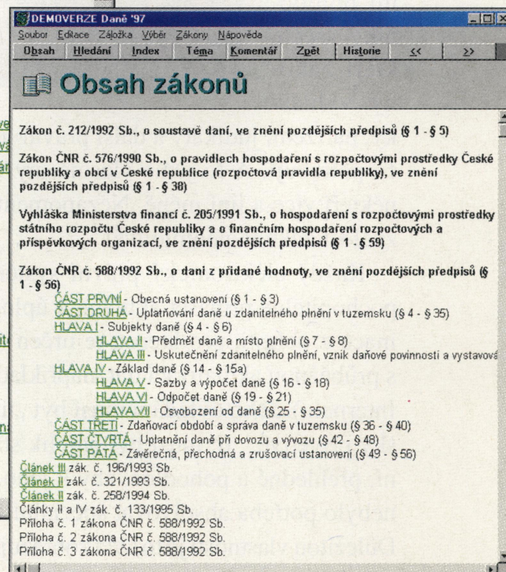
Podle kterých kritérií vybírat vhodný elektronický právní systém? Základním kritériem je pochopitelně to, proč takový systém potřebujete – k občasnému „zalistování" ve Sbírce zákonů, či jen v některých předpisech? K výkonu své právnické profese, nebo k ověřování toho, zda vše, co činíte, konáte v plném souladu s právem?



Dalším kritériem je cena – nebo lépe poměr cena/výkon. Je to pomyslná hodnota, která oceňuje celkovou užitnou hodnotu produktu vzhledem k jeho ceně. Čím je tento koeficient nižší, tím je užitná hodnota lepší a produkt vhodnější.

Tyto zásady však platí obecně pro výběr každého produktu, multimediálního nevyjímaje.

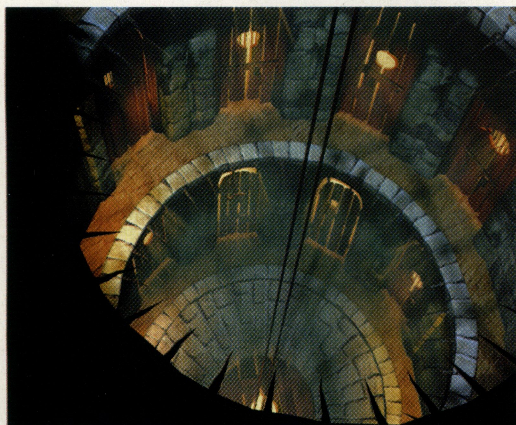




Strategické hry



Velmi oblíbenou skupinou her pro naše počítače jsou hry strategické. Jejich prostřednictvím se můžete stát velitelem flotil, pozemních vojsk, naftovým magnátem či třeba ekonomickým ředitelem nemocnice. Těchto her existuje poměrně velké množství, dají se však rozdělit do dvou základních skupin.



Jde o takzvané „real-time" strategie, tedy situace, hry, které se odvíjejí v reálném čase, a o strategie „turn-base", tedy strategie kolové.

Všechny „real-time" strategie jsou si v mnohém velmi podobné. Kromě volně plynoucího času, který tyto hry dělá velmi napínavými, jsou to i velmi podobné postupy. Vezměme si například nějakou strategii vojenskou. Na počátku hry máte k dispozici pouze základnu, která umí produkovat vojáky-stavitele. Ti jsou schopni vytvářet nové hodnoty, například postavit ubytovny pro vojáky, kteří mohou být školeni ve speciálních střediscích; výcviková střediska je však také nutno nejdříve postavit. Tímto postupem se můžete například dostat až k výrobě atomové bomby. Zaměňte vojáky za civilní stavitele, na místo ubikací dosaďte hospůdku, vinice či pole, a máte před sebou civilní strategii se vším všudy.

Kolové strategie jsou většinou simulace některých reálných vojenských operací, především pak z druhé světové války. Buď může jít o jednu jedinou bitvu, například tankovou operaci, kde je dopodrobna zanesen každý tank v reálné mapě, nebo o velkou událost, třeba o zaznamenání spojenecké ofenzivy v Ardenách či Napoleonova tažení Evropou. Hru hrajete kolově, to znamená, že si svůj tah můžete promýšlet tak dlouho, dokud se vám nebude rozmístění vašich jednotek zdát ideální. Poté na ovládacím panelu ohlásíte konec kola a na řadě je s protitahem počítač. V zásadě se tedy jedná, velmi zjednodušeně řečeno, o princip hry v šachy.



Dungeon Keeper

Mnohé strategie v reálném čase jsou bohužel poznamenány faktem, že vždy hrajete za kladné hrdiny. Vždy stojíte po boku trpícím lidem, chráníte slabší a utiskované. Ne že by na tom bylo něco špatného. Nicméně tyto hry spojuje jistý stereotyp, a to i přesto, že jsou většinou výborně zpracovány. Proto celý herní svět netrpělivě očekával hru Dungeon Keeper. A když se konečně dostala na trh, stala se hitem číslo jedna.

O co tedy jde? Jistě jste už slyšeli o fantasy literatuře. Kouzelníci, draci, démoni a hrdinové. Nejvíce ji asi proslavil J. R. R. Tolkien v příbězích o hobitech. Hrdinové různých ras a schopností bojují proti neustále se rozpína-

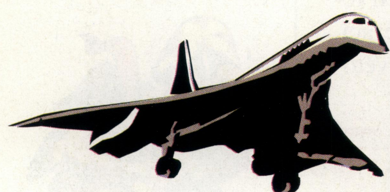






jícímu zlu. V Dungeon Keeperovi je tomu přesně naopak. Hrát budete za Pána jeskyně, kterého se Rytíři světla budou snažit zničit...

V úvodu každé mise budete mít k dispozici srdce jeskyně (když vám je nepřítel zničí, prohráli jste), portál, kterým vám budou přicházet noví obyvatelé, a partu malých kopáčů. Ti mohou začít budovat váš svět. V první řadě musíte vybudovat drůbeží farmu, abyste měli čím nasytit své poddané. Pak následují ubikace. Až postavíte ubikace, začnou k vám přicházet různé příšerky. Těch je doopravdy mnoho druhů, od obřích much-průzkumníků až po troly-válečníky.



Jako ve všech strategiích tohoto typu máte samozřejmě možnost vytvářet si i další místnosti. V neposlední řadě musíte těžit zlato, protože všichni vaši poddaní jsou v zásadě najati a vy jim musíte po určitém čase vždy



zaplatit. Mimo to i výstavba místností něco stojí.

Celá hra se v podstatě odehrává pod zemí v pohledu z ptačí perspektivy a je provedena v opravdu pěkné grafice. Kromě tohoto pohledu se můžete pomocí kouzla přenést i do jakékoli postavy ve hře a na svět, který jste stvořili, se dívat jejíma očima v trojrozměrném pohledu. Když k tomu připočteme i výbornou zvukovou kulisu, můžeme hru Dungeon Keeper rozhodně doporučit.

Pacific General

Hra, která vás zavede do Tichomoří v období druhé světové války. Budete si moci vybrat z několika nabízených misí, například z Evropy či Asie. Na první pohled překvapí především svou historickou přesností. Pravým rájem pro milovníky historie válečných konfliktů je přehled všech jednotek, se kterými se ve hře můžete setkat. Jde sice vždy jen o malý obrázek (jak bude letadlo či loď ve hře vypadat) a o stručný popis, avšak jde opravdu o veliký seznam, který stojí za prostudování. Opět se



tím potvrzuje fakt, že i hry mohou být svým způsobem vzdělávací záležitostí.

Vyloženě tichomořských misí se dočkáte u předem vytvořených scénářů, které zahrnují významné historické bitvy, dokonce i ty, které se neuskutečnily. To všechno, a to je pro kolové strategie typické, můžete prožít za obě strany.

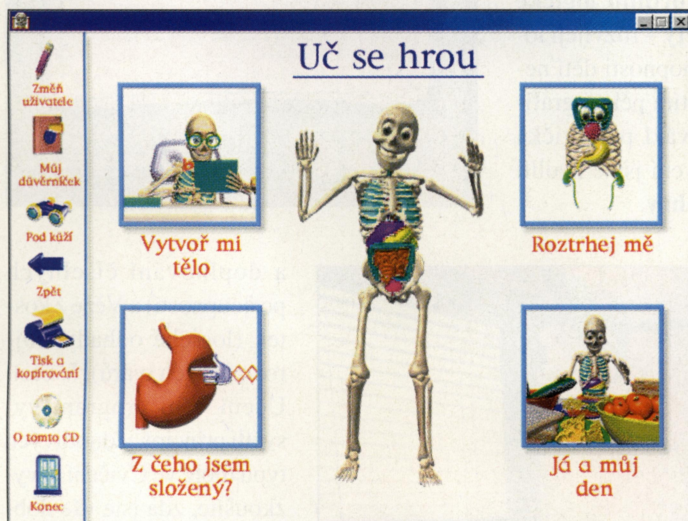
Zkusit můžete například ubránit Pearl Harbor nebo se vylodit v Kalifornii. Zkrátka v Pacific General a podobných hrách se můžete pokusit změnit historii alespoň na svých počítačích. To vše doprovází řada dobových filmů a komentářů.

Obě hry, jak Dungeon Keeper, tak i Pacific General, můžete hrát po Internetu nebo po síti se svými kamarády.





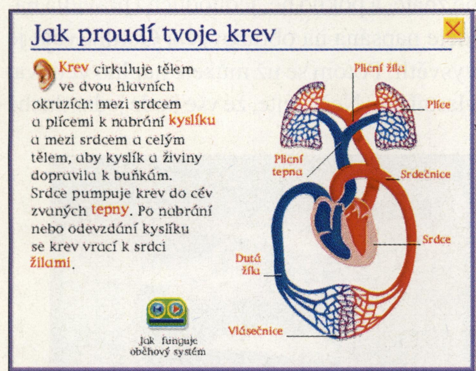
Škola hrou



Otevíráte poslední díl průvodce českými cédéčky, ve kterém jsme vám představili víc než šest desítek zajímavých titulů. Která CD představit na závěr? Přece ta, která jsou určena dětem, protože především pro ně jsou multimédia studnicí, ze které budou čerpat své vědomosti.

Hejbejte se, kosti moje

Stejně jako CD-ROM **Lidské tělo** (povídali jsme si o něm v čísle 4) pochází i tento titul z dílny anglického vydavatelství Dorling Kindersley a do češtiny ho přeložila firma BSP. Je určen pro malé školáky a multimediální formou představuje tělesnou schránku člověka. Průvodcem při poznávání tajů vnější i vnitřní schránky našeho těla, jednotlivých orgánů a jejich funkcí je postavička Kosti Kostiznala. Učí malé „lékaře" rozebrat tělo na jednotlivé části, seznamuje je s umístěním a funkcemi jednotlivých orgánů. Využívá k tomu mnoho pomocníků a atraktivních lákadel, jako jsou trojrozměrné animace, interaktivní hry a „šprýmy na závity" – testy vědomostí.



Program nabízí čtyři hlavní cesty poznání – Vytvoř mi tělo, Roztrhej mě, Z čeho jsem složený? a Já a můj den.

Názvy jednotlivých částí jasně napovídají, čemu jsou věnovány. Pokud něčemu nerozumíte, systém vám pojmy vysvětlí a případně nabídne ještě další „příbuzné" informace. Pokud nevíte, kde některý orgán nebo prvek hledat, můžete využít služeb rejstříku Hledej pod kůží. O různých zajímavostech, kterých je v lidském těle bezpočet, se dozvíte po aktivaci „žárovky" Víš, že…

Protože všechny doprovodné texty se nejen zobrazují, ale zároveň je lze i přehrávat, mohou s cédéčkem pracovat i děti, které ještě neumějí číst. Ale informační obsah spíše odpovídá zájmům školáků.

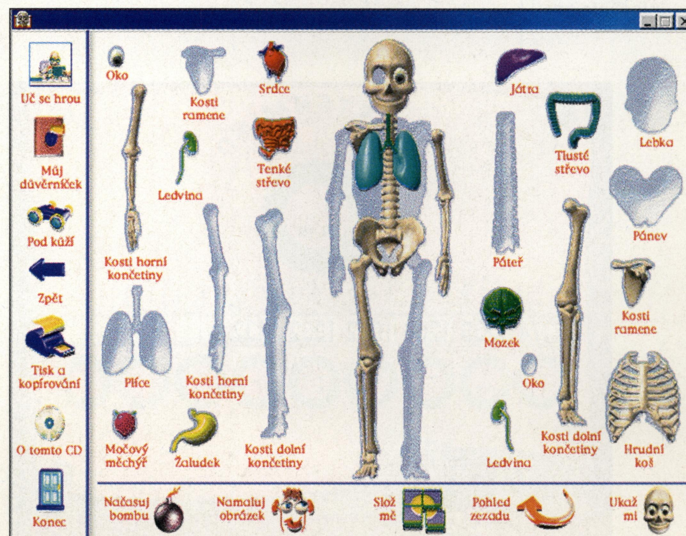
Jan Amos Komenský by byl určitě spokojen, jak se v praxi naplňuje jeho heslo „Škola hrou". U tohoto titulu, který rozhodně patří mezi to nejlepší na našem trhu, opravdu nejde hovořit o klasické výuce, ale o hře, při které se dítě naučí mnohdy víc než z klasické učebnice.





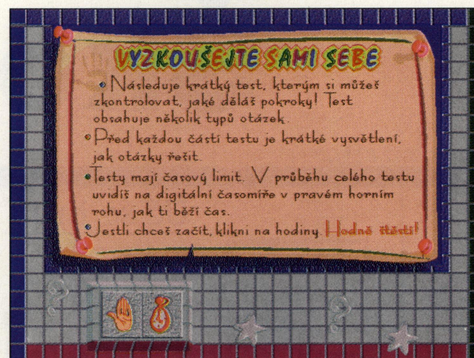
HEJBEJTE SE, KOSTI MOJE

Vydal: BSP Praha
Orientační cena: 995 Kč
Tel.: 02/61218070
info@dkmm.cz



Gordíci

Další zajímavé novinky jsou také určeny hlavně školákům. Celkem tři CD – **Gordiho filmová dobrodružství**, **Gordiho logické hry** a **Gordiho zábavné počty** – rozvíjejí logické uvažování a tvůrčí schopnosti dětí nenásilnou formou her s využitím pěkné grafiky a animací, kterými provází postavička Gordiho. Pro bližší představení jsme zvolili CD-ROM **Gordiho logické hry**.





GORDIHO FILMOVÉ DOBRODRUŽSTVÍ
GORDIHO LOGICKÉ HRY
GORDIHO ZÁBAVNÉ POČTY

Vydal: Fragment Praha
Poskytl: CFC Praha
Orientační cena: 495 Kč
Tel.: 02/67193451
info@cfc.cz

Po spuštění cédéčka můžete volit mezi čtyřmi formami další „práce" – Učení, Cvičení, Testy a Hry. Názvy činností opět výstižně popisují, co vás v jednotlivých částech programu čeká. Předměty, které jsou obsahem „výukové" části (učení, cvičení, testy), jsou: Co se nehodí (výběr tvaru, který nepatří mezi ostatní), Domino (určení chybějící kostky domina), Tvary (hledání vhodného tvaru, který by splňoval stejná kritéria jako ostatní), Číselné řady (klasické hledání závislostí a doplňování číselných posloupností) a Věže z kostek (logické odhady trojrozměrných tvarů). V části Učení vám program vysvětlí principy jednotlivých typů úloh, ve Cvičení si vyzkoušíte, zda jste vše dobře pochopili. Pokud zvolíte funkci Test, která naplno prověří vaše logické uvažování, musíte si ještě vybrat jeden ze tří stupňů obtížnosti podle toho, jak si věříte.

Výběr her je také orientován na podporu logického myšlení. Připraveny jsou hry Dělostřelci, Mozaika, Skládačka, Číselné rodeo a Mastermind. Všechny pravděpodobně znáte, a pokud ne, jednoduchá pravidla najdete napsána na obrazovce a Gordík vám je vysvětlí. Potom se už můžete naplno věnovat vlastní hře. Nečekejte, že vše bude jednoduché a že vždy zvítězíte. Mozkové závity budete muset důkladně nažhavit. To je ale právě cílem všech tří Gordíků.

